LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 3 Nº 12
ARG $19.90

BIOSHOCK INFINITE





CYBERPUNK 2077 | MGR: REVENGEANCE | THE CAVE | NI NO KUNI | DMC
NUEVAS CONSOLAS | PS4 | DOORWAYS | GGJ 13 | LOKI | VANINA CARENA | Y +

JUEGOS



$599
CONTADO

FIFA 13 EA SPORTS
Origen: USA/MEXICO.
[43053/54/44070]
Stock 100 U. C/U.

PS3 XBOX



$499
CONTADO

PES 2013 KONAMI
Origen: USA/MEXICO.
[43080/369]
Stock 100 U. C/U.

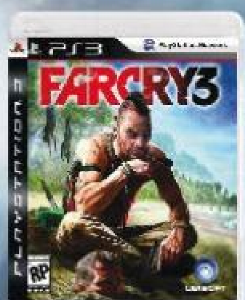
PS3 XBOX



$549
CONTADO

JUEGO HALO 4
Origen: USA.
Stock 50 U.[43744]

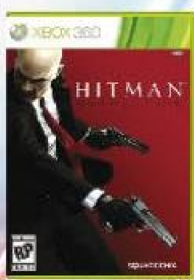
XBOX



$599
CONTADO

FARCRY 3 UBISOFT
Origen: USA.
[44914] Stock 100 U.

PS3



$599
CONTADO

HITMAN ABSOLUTION
SQUARE ENIX
Origen: MEXICO.
[44913] Stock 100 U.

XBOX



$399
CONTADO

JUEGO MH
WARFIGHTER
Origen: USA.
Stock 50 U.[43772/3]

PS3 XBOX



$549
CONTADO

JUEGO NFS
MOST WANTED
Origen: USA.
Stock 50 U. [43780/1]

PS3 XBOX



$219
CONTADO

MICHAEL JACKSON
THE EXPERIENCE
UBISOFT Origen: USA.
[44848] Stock 100 U.

PS3



$249
CONTADO

DANCE CENTRAL 2
MICROSOFT
Origen: CHINA.
[43458] Stock 100 U.

XBOX

ACCESORIOS



SONY KIT MOVE BUNDLE:
SONY MOVE CONTROLLER
+ EYE CAM SONY
+ SONY SPORTS CHAMPIONS
+ SONY MEDIEVAL MOVES
Origen: CHINA. [43181]
Stock 50 U.

$999
CONTADO

XBOX 360



INALAMBRICO

Microsoft

MICROSOFT
WIRELESS CONTROLLER
Origen: USA.
Stock 50 U. [43761]

$399
CONTADO

INALAMBRICO



JOYSTICK SONY
DUALSHOCK PS3
Origen: CHINA. [42439]
Stock 100 U.

$499
CONTADO

LOS PRECIOS NO INCLUYEN EL GASTO DE ENVIO, LOS QUE PODRAN VARIAR SEGUN EL DOMICILIO DEL COMPRADOR. OFERTA VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA. VIGENCIA DE LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE ESTE AVISO DEL 01/03/2013 AL 31/03/1013 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. COMPUMUNDO S.A. DOMICILIO GUEVARA 533 CAPITAL FEDERAL, C.U.I.T.: 30-68211572-2. TEL: 0810-444-8320.

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!

SEGUINOS EN: /irrompibles @irrompibles



EN EL CIELO

Creo que ya lo dije, pero tengo que repetirlo. Me asombra que las grandes compañías estén mirando para este lado del mundo, que nos estén descubriendo. Sí, somos pequeños micos pulguientos en un mundo distante que recién estos años comenzó a salir de la piratería extrema y ya se puede considerar un mercado atractivo, o al menos con potencial.

En estos meses nos sentimos un medio importante. Como que ya nadie desconoce la gran [i], algo que nos satisface tanto como nos asusta. Pudimos entrevistarnos con muchos productores y otros developers del mundo, como Ken Levine y Donald Roy (BioShock Infinite), John Calhoun (Dead Space 3), Chris Wynn (Gears of War: Judgement), Yuji Korekado (Metal Gear Rising: Revengeance) y otra gente tremenda que no podemos mencionar so pena de que nos corten los tendones pero que, creo, marcan un antes y un después para la Argentina. Y junto a estas celebrities se sumaron empresas como Level Up! Games, que llegan a establecer sus bases operativas para la región. Comenzó de a poco, pero parece una bola de nieve imparable: estamos comenzando a visibilizarnos en el mapa, y eso es muy bueno.

Mención especial para las empresas y proyectos argentinos como Asylum de Senscape que consiguió su objetivo en Kickstarter, y Champions of Regnum de NGD Studios, que además de haber conquistado Steam (ver página 23) nos mostró en secreto su próximo título y es justo decir que nos dejó asombrados. El mes pasado también se presentó Skyiing Fred de Dedalord Games, un producto que avanza a toda velocidad.

Hay más: en enero se hizo una Global Game Jam buenísima, y ya estamos algunos cabezones dedicados a dar clases de Programación, Modelado, Animación, Game Art, Game Design y más en varios centros de estudio de Buenos Aires, formando a los futuros developers que tendrán la responsabilidad de llevar nuestra industria de desarrollo a la madurez.

Son tiempos estresantes pero ¡qué tiempos! Por fin llegan los ángeles. Como siempre dijimos en [i], necesitamos unirnos más, hacer más, mover las piezas del tablero y evolucionar. ¡Todos juntos a ver qué logramos! Cuenten con [i] siempre, que para eso estamos (además de fichinear gratis).

Dan



PlayStation 4

Space shooter, nostalgia y arcade de pura cepa

Por Tomás García | @Zripwud



LA FECHA, 20 DE FEBRERO. El lugar, Nueva York. Las luces bajas generaban una atmósfera tensa. Los invitados, espectadores de lujo del comienzo de una nueva generación, se mantenían en silencio mientras esperaban una señal a la que dirigir su atención... las luces se apagaron. El avance que iluminó la sala con el simple resplandor de la pantalla central buscaba dejar en claro que PlayStation siempre fue diferente, un medio de innovación y entretenimiento. Y esta generación no será diferente, sacando el foco de atención de la consola y centrándolo sobre nosotros, los gamers.

Terminada la conferencia, muchos se quejaron de la ausencia de la consola en sí misma, pero a nuestros ojos, es irrelevante. Que sea estéticamente atractiva o no, nada cambia la experiencia que se propone entregarnos. Es entendible que faltando más de ocho meses para su salida, el diseño de la carcasa no esté finalizado. Mucho menos cuando estas presentaciones son más que nada una declaración de objetivos que una verdadera presentación.

Y Sony sabe muy bien de esto, sobre presentar un plan y no llegar a cumplirlo. En 2006, cuando mostraron la arquitectura del microprocesador Cell que llevaría la PlayStation 3, hablaron de objetivos a largo plazo bastante increíbles, con que buscaba alimentarse de otros dispositivos con la misma arquitectura para aumentar su rendimiento, desde supercomputadoras a heladeras.

Lamentablemente, las cosas no fueron como Sony esperaba y dicha tecnología nunca se estableció. Y lo que es peor, a la larga le jugó en contra, porque terminó siendo más difícil de desarrollar. Era una arquitectura económica de producir y, con los recursos adecuados, podía alcanzar un poder formidable, pero el mercado multiplataforma de esta generación no ofrecía esos recursos y, mucho menos, el tiempo.

Casi como una disculpa generalizada, el CEO de Sony Computer Entertainment America, Andrew House, proclamó: "Nuestra visión del futuro está centrada en el consumidor e inspirada en los desarrolladores." La nueva arquitectura de la PS4 es mucho más tradicional. Mediante un convenio con AMD, Sony hizo uso de un APU (Advanced Processing Unit) customizado específicamente para los nipones (según AMD, Sony puso algo de "salsa secreta" dentro) que en una sola pastilla de silicio (que ayuda a mantener los costos bajos) concentra OCHO núcleos x86-64 a 1.6 GHz con una GPU de potencia equiparable a la gama Radeon 7800 con 18 unidades de cómputo que lograrían picos de hasta 1.84 Teraflop.

Sony abandonó RAMBUS como proveedor de memorias (la PS3 usaba RDRAM) y se volcó de lleno al estándar GDDR5 que otorga anchos de banda demenciales, capaces de alimentar el APU con el fin de evitar problemas de rendimiento. El brutal ancho de banda alimenta la nada despreciable suma de 8GB de RAM. La PlayStation 4 va a tener punch, con mucho lugar para crecer a medida que avance esta nueva generación, sin perder la facilidad de desarrollo.



Y con la ausencia de la consola física, la atención se posó sobre el DualShock 4 y la VITA. El control, que por primera vez recibió cambios revolucionarios, tiene una forma diferente, capaz de ofrecer un mejor agarre en los gatillos, solucionando la crítica más grande de su versión anterior. En la parte superior, presenta una superficie táctil, como la VITA, mientras mantiene el sensor de movimiento integrado originalmente en el DualShock 3. Además, ofrece un botón de "compartir", hendiduras en los analógicos y una luz en la parte superior para diferenciar a los varios jugadores.

Esta luz tiene un segundo propósito. Es la pieza esencial para que la cámara estéreo –curiosamente similar a Kinect–, capaz de ver la profundidad medioambiente, pueda detectar la posición tridimensional del joystick. Está claro que Sony buscó ofrecer la mayor cantidad de opciones a los desarrolladores a la hora de crear sus proyectos.

Este nuevo hardware no solo está diseñado para ser poderoso y fácil de desarrollar, sino también accesible y versátil para los consumidores. Por eso a la hora de desarrollar el sistema operativo pensaron en cinco conceptos: Simple, inmediato, social, integrado, y personalizado.

La simplicidad significa que tareas complejas tendrían que ser realizadas con el presionar de un simple botón. Esto irá



de la mano con la inmediatez que buscan, con capacidades heredadas de la VITA como suspender una sesión de juego con solo presionar un botón, manteniéndose activa en un consumo mínimo de energía para retomar el estado en cualquier momento, justo en el lugar donde lo dejamos. Y un chip secundario personalizado nos va a dejar descargar juegos mientras realiza otras tareas o cuando está apagada. También será posible descargar una fracción mínima del juego y empezar a jugar mientras descarga el resto de los datos en el fondo.

El concepto social está ligado directamente al botón "Compartir" que mencionamos. En esta era del streaming, es muy inteligente por parte de Sony poner a disposición la capacidad de levantar tu canal de Ustream directamente desde la consola, con el simple toque de un botón. Pero no se queda ahí, también será posible tomar cualquier porción de la partida durante el juego, marcarla con una interfaz simple y subirla a cualquier red social de inmediato.

La idea de integración es uno de los conceptos que intenta eliminar a la consola como el centro de atención, con una gran adaptabilidad a teléfonos y tablets, pero más importante aún, con la PS VITA. Estos dispositivos van a saber exactamente qué es lo que jugamos y nos van a ayudar a encontrar contenido directamente relacionado con nuestra colección de juegos y también servirán como plataforma para jugar. PS VITA tendrá una integración que permitirá usar la PS4 como servidor para jugar vía streaming desde la consola portátil. A largo plazo esperan poder hacer esto con todos los juegos, pero aclararon que el sistema está en su infancia todavía.

Por fin, Sony quiere que la consola se sienta nuestra, que sea totalmente personalizable. No solo en algo simple, hacerla ver como queremos, sino que el sistema aprenda sobre nuestros gustos. Los juegos que nos gustan, los creadores que más nos atraen y, a la larga, que la misma consola pueda



predecir cuál va a ser el próximo juego que vamos a comprar y no tengamos ni que descargarlo, sino que la consola ya lo tenga precargado en el disco cuando salga. (!)

Pero todo esto viene de un concepto mucho mayor, desarrollado junto a Gaikai y su tecnología de juego en la nube. Sony compró Gaikai por una razón específica. No solo quiere esa inmediatez para sus usuarios, sino también aumentar la capacidad de interacción entre un jugador y otro. En esta generación no alcanzará con invitar amigos directamente a un juego y comparar sus trofeos, sino que la tecnología permitirá tomar control directo del juego de otro desde nuestra consola. (!)

A la hora de hablar de fichines, la tecnología permitirá que todos los juegos estén disponibles para descarga digital en el PSN Store y, como mencionamos, empezar a jugarlos sin tener que esperar a que termine la descarga. Por desgracia, esto también quiere decir que van a usar esta tecnología como una excusa para obligarnos a comprar todos los juegos de PSX, PS2, PSP y PS3 que ya tenemos. En efecto, Sony confirmó que esta consola no soportará backwards compatibilty desde el CD o DVD original, sino a través de la nube mediante la tecnología de Gaikai. [N.de.Ed.: Cómo nos Gaikai.]

Seguramente notarán que hablamos mucho del hardware y las capacidades que ofrecerá la próxima consola de Sony, pero muy poco de los juegos. Esto se debe a que esta última sección de la conferencia fue bastante decepcionante. Suena como una decisión inteligente no anunciar nada tan fuerte que le saque protagonismo a la consola, pero la falta de títulos prometedores fue abrumadora.

Todo fue presentado en forma de video, no hubo ninguna demostración en vivo y, aun así, no hubo nada verdaderamente alucinante. Esto no quiere decir absolutamente nada hoy, eso está claro, nada de esto determina el resultado, pero vale aclarar que fue decepcionante. Durante la presentación de dos horas se pudieron ver videos y trailers de Killzone: Shadow Fall, DriveClub, Destiny, Knack, Watch_Dogs, lo nuevo de Media Molecule y The Witness, y demos pregrabadas de los nuevos motores gráficos de Quantic Dream, Epic Games, Capcom y Square Enix.

Hubo un único momento en el que nos encontramos realmente sin palabras, donde pensamos que algo inesperado podía ocurrir: cuando Chris Metzen de Blizzard tomó el escenario. Nuestra mente desbocada imaginó por un momento que el célebre designer, actor y artista principal de la compañía anunciaría un juego exclusivo para PlayStation 4 –Titan nos ronda la cabeza desde hace meses– pero resultó siendo algo mucho más pequeño: Diablo III para PlayStation 3 y PlayStation 4. Una excelente movida contra Microsoft, un jaque muy importante, pero para nosotros, viciosos del fichín y las PC, en verdad no cambia prácticamente nada, porque ya estuvimos meses jugando al nuevo Diablo.

Esta nueva generación de consolas es intrigante. La anterior fue la primera que por fin igualó los gráficos de la PC y tuvo una popularidad tan arrasante que la obligó a estancarse. Y ahora, con todos los desarrolladores diciendo al unísono que no debemos esperar una gran diferencia gráfica, tal vez finalmente llegó el día en que nos preocupemos un poco menos por cómo se ven y empecemos a intentar innovar en cómo son y cómo se juegan.

Sony tomó la iniciativa y mostró sus cartas antes que Microsoft. Para sorpresa de muchos, confirmó que no habría que esperar al año próximo para el inicio de la nueva generación. La fecha elegida es finales de 2013. ¿Cómo responderá Microsoft a este grito de guerra? Lo veremos durante la E3 o quizás un poco antes. [i]



War. War never changes?

Por Pablo Néstor Salaberri | Pablitus

EL ANUNCIO DE LA PS4 fue sorpresivo por la premura con el que fue hecho. Sony se apuró a develar las especificaciones de la consola porque el mercado está muy caliente y el logo PlayStation ya no es garantía de éxito como en el pasado. ¿Por qué? Se avecina una batalla feroz, ya no sólo entre Nintendo, Sony y Microsoft; en el frente de batalla están apareciendo otros jugadores que también quieren una porción de la torta. Como siempre, los beneficiados podemos llegar a ser nosotros, que tendremos más libertad de elección.



Sony no quiso que le pasara lo mismo que en la generación anterior, donde Microsoft le "sopló" el mercado durante un año gracias a las demoras de la PS3. Hoy en día tanto Sony como Microsoft están casi cabeza a cabeza con la nueva generación y no se dan tregua con tal de captar la atención de los potenciales clientes.

Pero también un nuevo paradigma ha surgido, movido principalmente por los jugadores casuales que hicieron por ejemplo de Angry Birds un éxito descomunal en smartphones y tablets. Jugadores que no quieren juegos complejos de alta resolución sino que prefieren algo menos exigente, para solo pasar el rato. En ese nicho es donde Ouya, Steambox y NVIDIA Shield quieren morder un porcentaje de las ventas de consolas.

El mercado se va a partir en dos. Por un lado los gamers de ley que apuntarán según sus preferencias a la nueva Xbox o a PS4, y otro segmento de jugadores que mirarán con buenos ojos el casual gaming que les pueden brindar Ouya, Steambox o Nvidia Shield (con la ventaja que esta última además es portátil como una PS Vita, para hacer una comparación) en donde su fortaleza son los juegos simples o, en algunos casos, juegos muy complejos pero jugados "en la nube" (donde seguramente nosotros argentinos nos quedaremos al margen por los paupérrimos anchos de banda de nuestros enlaces de Internet).

Con la presentación de PS4 ya sabemos de qué las trae la consola nipona. Veamos cuánta sombra le van a hacer sus contendientes.

MICROSOFT DURANGO (¿X720?)

Obviamente es uno de los proyectos más interesantes del momento junto a PS4. Y casualmente ¿o no? tiene muchísimas similitudes con su par japonesa. Según las últimas filtraciones, Durango también va a hacer gala de un APU de AMD y poseerá ocho núcleos x86-64 a 1.6 GHz pero, a diferencia de la PS4, que contará con 18 unidades de procesamiento gráfico, la Xbox 720 tendrá sólo 12 (1.23 Teraflops

máximo) lo cual la hace ligeramente más limitada en términos de rendimiento de video. La memoria será de 8 GB de RAM pero en vez de usar GDDR5 como PS4, usará memoria estándar DDR3, lo que restringiría ligeramente el ancho de banda (igual al tener 12 unidades de gráficos hay menos requerimientos de memoria). Microsoft agregó en paralelo 32 MB de ESRAM ultra-veloz con el fin de compensar el uso de DDR3. Finalmente, dejó el DVD de lado y ahora la nueva consola hará uso extensivo del Blu-ray, movida que tiene sentido por la cantidad de información que hay que almacenar en un juego moderno. [N.de. Ed.: ¡Quisiéramos saber cómo es el arreglo con Sony para explotar el formato en los juegos de Xbox, eh!]

Microsoft rodeó a la consola de mucho hardware extra con el fin de aliviar la carga del APU. Podemos citar la segunda generación de Kinect con hardware dedicado para censado de movimiento, el cual es capaz de duplicar la tasa de barrido de la primera generación, haciendo de Kinect una experiencia más fluida. También instaló codecs de audio, video e imágenes dedicados para ayudar con la compresión / descompresión de los mismos y un motor dedicado de encriptado, desencriptado y algoritmo hash con el fin de hacerla más segura en la red.

A nivel de sistema operativo, usará un desarrollo propio muy similar a Windows 8 con su interfaz Metro, logrando que todo el ecosistema de Microsoft tenga un "look and feel" muy similar, redundando en una forma más intuitiva para el usuario en su utilización.

No tenemos mucha más información sobre Durango, para saber más y tener avances exclusivos en materia de fichines tendremos que relajarnos y esperar a la E3 2013 en mayo de este año. Al cierre de edición, había rumores de un evento especial pre-E3 para presentar la nueva generación de Xbox.

NVIDIA PROYECT SHIELD

Parece que los californianos se tomaron muy pero muy mal que tanto Sony como Microsoft se decantasen en soluciones de AMD para sus consolas de próxima generación (si recuerdan, PS3 usa un GPU de NVIDIA y X360 uno de AMD/ATI) y decidieron salir en la CES 2013 con un proyecto propio para los jugadores. Su nombre, NVIDIA Shield.

Impulsada por el nuevo NVIDIA Tegra 4 (que promete más potencia que una X360, todo en un dispositivo de bolsillo), Shield no es una consola en sí misma sino más bien una consola portátil parecida a la PS Vita o la Nintendo DS. El mando tiene una reminiscencia al de X360 pero incluye una pantalla táctil de 5 pulgadas con soporte para video en 720p. Integra Android Jelly Bean, con lo cual se parece más a una minitablet o smartphone que a una consola ya que tiene acceso a los miles de juegos que hay disponibles en el Google play y lógicamente a los juegos que están en Tegra Zone.

Entonces me preguntarán: ¿qué hace diferente a Shield de una tablet? NVIDIA integró ciertos protocolos en Shield que combinados con una PC con tarjeta gráfica de la serie 600 (Kepler) permiten que juguemos títulos como Assassin's Creed 3, Battlefield 3, Dishonored, etc. en forma inalámbrica en la pantalla de 5 pulgadas de Shield. O sea, la PC renderea toda la información pesada y luego la transmite pre-procesada a Shield para que el poder del Tegra 4 haga el resto.

Entonces Shield nos permite dos cosas: una jugabilidad totalmente portátil gracias a Android, Tegra 4 y algunos títulos exclusivos –vimos una demo de Dead Trigger 2 optimizado para NVIDIA y posta que no tiene nada que envidiarle a una PS3 o X360 en materia gráfica–y cuando queremos ponernos más serios podemos jugar sentados en la PC con tarjeta NVIDIA o en la cama haciendo streaming entre la PC y Shield. O incluso usando solo Shield como joystick inalámbrico. Y todavía hay más, un rumor de que NVIDIA está trabajando en una gama de servidores dedicados impulsados por Kepler con el fin de que, por una módica suma, podamos jugar streaming directamente en Shield sin pasar por la PC.

La clave del éxito de NVIDIA va a ser que el precio de la consola sea apropiado y que los desarrolladores sigan lanzando títulos exclusivos para utilizar el poder de Tegra 4 mientras estamos de paseo, y luego tener la posibilidad de tirotearnos en Battefield 3 desde la comodidad del sillón.

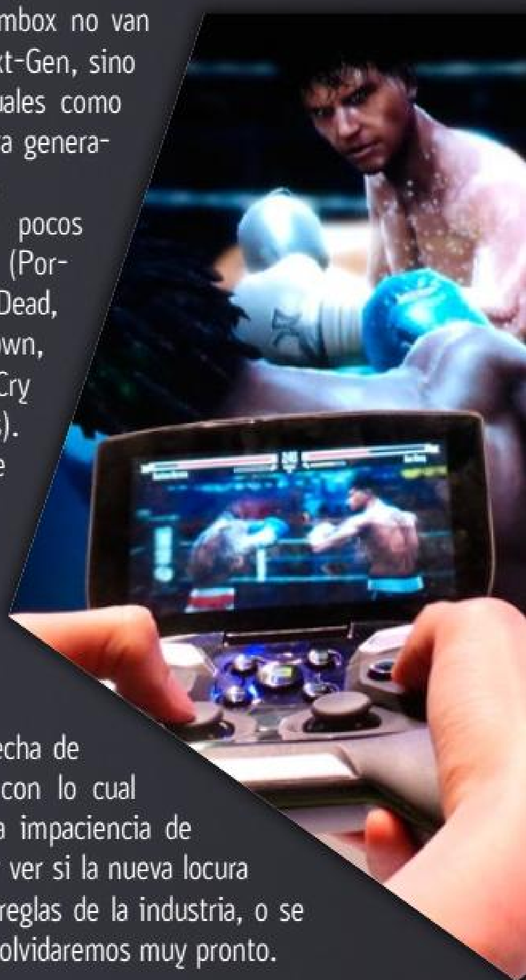
NVIDIA PROYECT SHIELD:
Para una idea del streaming, vean este video en donde juegan Need for Speed haciendo streaming con una PC.











OUYA

La consola de la que todos hablan en estos últimos meses. Ouya nació como un proyecto en Kickstarter que obtuvo la friolera de 8,6 millones de dólares (bastante más que los 950.000 que necesitaban para que el proyecto se pusiera en marcha). Ahora se vende por la módica suma de 99 dólares y lo que se llevan es un Tegra 3 SoC, salida HDMI, 1 GB de RAM, y 8 GB de almacenamiento flash. Ouya integra Android como sistema operativo, logrando que Google play sea accesible para jugar directamente en nuestro hermoso HDTV de 40 pulgadas. A esta altura Ouya ya tiene 480 juegos confirmados, muchos de los cuales son Free to Play, haciendo del casual gaming una cultura aparte.

Lo que nos tiene expectantes es que la gente de Ouya promete que la consola también va a integrar el servicio OnLive dentro de la misma. ¡Si eso llega a ser verdad, Ouya podría ser el portal para mostrarnos juegos de calidad superior similares a consolas más poderosas, todo impulsado por una pequeña cajita de 99 dólares!

Originalmente, la consola iba a estar disponible en junio, pero dado el suceso en Kickstarter, los 60.000 usuarios que donaron para la consola empezarán a recibirla a fines de marzo.

STEAMBOX

Valve y su fundador, Gabe Newell anunciaron su llamada Steambox en 2012, una plataforma que corre Steam sobre una versión hiper-tuneada de Linux para tener juegos de calidad AAA conectados a nuestro TV. Steambox es más bien una suerte de licencia en donde si un fabricante quiere implementar su propia versión de ella, podrá... y de hecho se filtraron algunas imágenes de Alienware usando Steambox. El fuerte sería fabricantes vendiendo sus "consolas" con Steambox integrado o incluso Newell filtró un rumor de que podría regalar Steambox como una distro para bajar e instalar en una PC que armásemos nosotros (después de todo, a él no le interesa Steambox en sí, sino vendernos los juegos de Steam) bajo ciertas specs para no arruinar la experiencia de jugabilidad.

Igualmente, de todas las consolas que hemos visto Steambox es la que más dudas nos trae. En primer lugar porque no hay ninguna especificación de hardware definida. Algunos dicen que podría usar un APU de AMD –el prototipo que se vio en CES 2013 estaba herméticamente cerrado–, otros dicen que usaría los procesadores Haswell de Intel que prometen el rendimiento gráfico de una NVIDIA GTX 650. Aunque igualmente, según Valve, la mayor amenaza de Steambox no van a ser las consolas Next-Gen, sino dispositivos más casuales como el Apple TV de tercera generación o la misma Ouya.

También hay muy pocos títulos homologados (Portal 2, The Walking Dead, XCOM: Enemy Unknown, Black Ops 2, Far Cry 3 y no mucho más). Aunque está claro que Valve puede flexionar sus músculos en Steam y de golpe la Steambox tendría títulos disponibles de a cientos o miles.

Tampoco hay una fecha de lanzamiento certera, con lo cual solo se incrementa la impaciencia de toda la comunidad por ver si la nueva locura de Valve redefine las reglas de la industria, o se convierte en algo que olvidaremos muy pronto.

Conclusión

Es una época agitada para los gamers. Si se compraron una PS3 o una X360 hace relativamente poco tiempo, no desesperen puesto que las nuevas generaciones van a tomarse su tiempo para consolidarse en el mercado. No creemos que vaya a haber una gran cantidad de títulos disponibles de inmediato y uno necesita fichinear a diario. Si no compraron una consola y están deseando una, quizás sería una buena idea esperar unos meses más para intentar saltar a la nueva generación. O bien esperar que los precios de la generación actual bajen más. Mientras tanto, queridos micos, pueden seguir utilizando su fiel y rendidora PC.

EST. 1987

A4TECH

X7

WINNER'S CHOICE

GAMING MOUSE V-TRACK F2

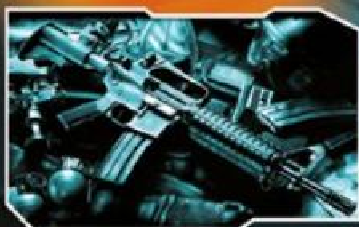
DISEÑADO PARA DOMINAR EL JUEGO

- Hasta 3000 DPI.
- Botón de cambio de perfil DPI con luz indicadora de velocidad.
- Macros programables en memoria interna.
- Velocidad de respuesta de botones menor a 3 microsegundos
- Hasta 8 veces más rápido que un mouse normal.
- Incluye cd con el software oscar mouse editor para programar tareas complejas y asignarlas a los botones especiales.






1 click para girar 180 grados


1 click para comprar armas


1 click para cambiar de arma y realizar trucos en juego


1 click para asignar tareas estratégicas



Telefax: (54-11) 4488-0755 Rotativas - E-mail: info@gtcribbon.com

/gtcribbon

www.gtcribbon.com



DOORWAYS
ENTER AT YOUR OWN PERIL

Doorways

Así suena el terror

Por Santiago Figueroa | @codigomorton

SON LOS TIEMPOS EN QUE EL MIEDO ES UNA EXCUSA para vendernos experiencias que no nos asustan en lo absoluto. Sin embargo, una luz de esperanza emerge del mundo indie, nuevas oportunidades de aterrorizarnos. Al final de este pasillo nos encontramos con Doorways, una propuesta argentina.

"Saibot Studios está formado actualmente por cinco personas," nos cuenta Tobías Rusjan. "La formación fue cambiando en el área de desarrollo pero actualmente somos: Martín Voychisko en dirección de arte gráfico, conceptos y arte gráfico 3D; Gustavo Federico en arte 3D, Leandro Rolando en historia y guión, yo en dirección del proyecto, programación, diseño y composición de sonidos y, finalmente, Iván Rusjan, pilar importantísimo en la elaboración del producto. Es mi tío e ídolo mío desde siempre. Él se encarga de la parte económica del proyecto y asesoría en la producción."

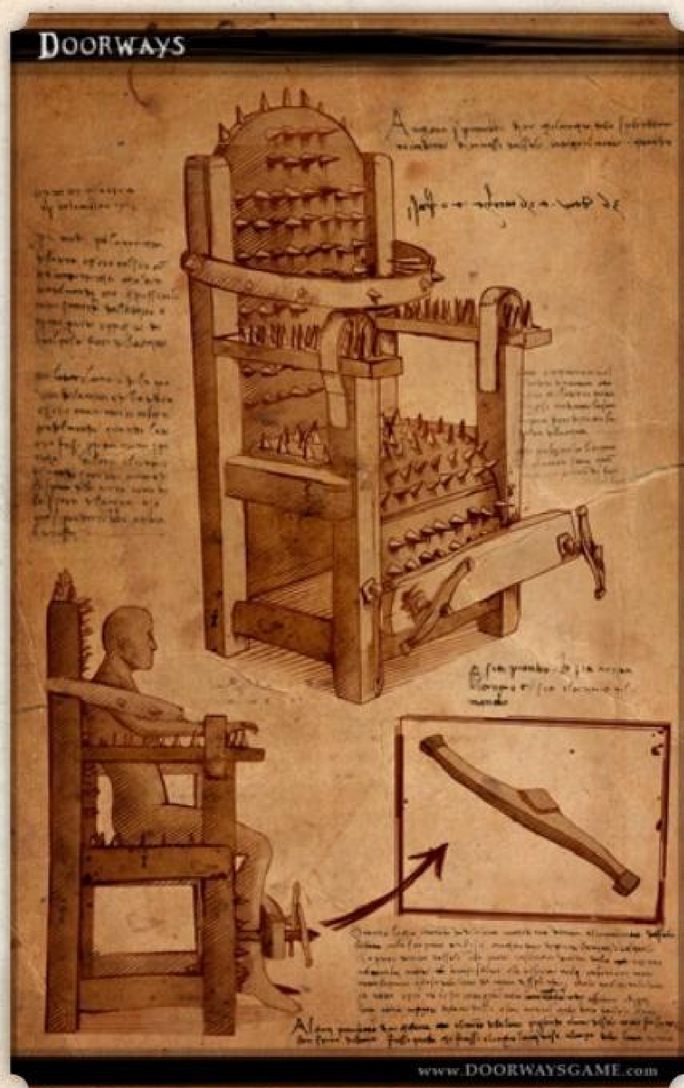
En el 2011, Tobías se encontraba trabajando en NGD Studios. Cuando la consigna fue traer una idea propia para elaborar allí, Tobías tomó está oportunidad para comenzar el desarrollo de este proyecto, anteriormente llamado "Twisted" (el juego sufrió diversos cambios de nombre hasta encontrar el actual). Ignacio Belej ayudó en el arte gráfico del prototipo, que tuvo muy buena repercusión. Debido a conflictos con las autoridades de NGD respecto a ciertos asuntos de roles y créditos dentro del juego, Tobías tuvo permitido llevarse todo lo relacionado a su proyecto para que pueda desarrollarlo por su cuenta.

"Otra condición para el acuerdo era renunciar, no dudé al respecto. Fue duro separarme de mis amigos y colegas con quienes compartí tantas cosas durante cuatro años en esas oficinas.

Luego de partir, continué trabajando por mi cuenta en el proyecto hasta el día de hoy. "

Tobías puso todas las fichas al desarrollo por su cuenta. "Me puse entonces en contacto con mi tío Iván. Él trabajó gran parte de su vida liderando proyectos, comenzó desde abajo como programador y fue ascendiendo a lo largo de su recorrido profesional. Luego de varias reuniones y planificaciones sobre lo que se necesitaba, números y porcentajes, llegamos a un acuerdo y nos pusimos en marcha. Compramos una computadora extra, le pedimos prestada una mesa a





mi abuela Felicia, mi madre me prestó una silla, compramos cables, zapatillas para conectar todo y armamos en mi habitación junto a mi cama una humilde oficinita. Cuando el equipo finalmente estuvo armado, comenzamos a aspirar un poco más arriba en las ideas del juego. El juego pasó de ser una aventura de plataformas y puzzles de acción a un 'survival horror' con inventario, puzzles, historia y otras cosas que lo enriquecieron mucho. Esto provocó que los tiempos de desarrollo se incrementaran pero, a su vez, la calidad también. Hasta el día de hoy seguimos trabajando, queremos publicarlo pronto."

A la hora de definir Doorways, Tobias lo describe como aventura y survival horror. "Recorremos distintos mundos oscuros y retorcidos en busca de una salida y de respuestas. Lo que hace especial a Doorways es la atmósfera de terror lograda mediante lo visual y lo sonoro, acompañado de la mecánica de juego, los controles y la historia. Buscamos hacer sentir al jugador inmerso en estos mundos. Hay que solucionar problemas bajo presión, resolver puzzles mediante el uso del entorno, cumplir desafíos de acción que requieren de concentración y reflejos, evitando trampas y criaturas. La historia se descubrirá de a poco".

¿Qué otras obras influyeron sobre Doorways? "Tuvimos influencias de varios juegos y películas de terror. El juego que más nos inspiró fue Amnesia: The Dark Descent, de Frictional Games, el cual recomiendo ampliamente."

Nos dio curiosidad saber cómo enfrentaron el desarrollo creativo en esta propuesta de clara estética propia. Tobías nos respondió: "A nivel visual, los escenarios son primero dibujados, luego planeamos una estructura básica y un concepto visual de todo el mapa a partir de los elementos del juego que tenemos en mente para ese nivel y que se relacionan con la historia. Armamos los escenarios con la visual final y agregamos los sonidos, realizando pruebas de jugabilidad con diferentes personas. Los sonidos están compuestos por mezclas de sonidos preexistentes y nuevas grabaciones, retocados con programas de edición para conseguir un resultado especial. Grabamos en el estudio de mi amigo Luciano Vega y su equipo. Consideramos que el área de sonido es tan importante como la visual, la funcional y la narrativa."

Al comienzo, Doorways estará disponible en PC, pero Saibot Studios también considera versiones para Mac y Linux. No se descartan futuras expansiones: "El juego se divide en capítulos. Tenemos reservados algunos que pueden entrar en el recorrido total del juego o no. Dependemos de cómo nos vaya en Greenlight."

Para los que aún no lo saben, Greenlight es una nueva modalidad de Steam donde miles de juegos indie compiten por ingresar a la plataforma por la puerta grande. "La alternativa que proporciona Steam con Greenlight es buena tanto para nosotros como para cualquier otro equipo independiente. Uno va armándose un espacio, un nombre y va consiguiendo la opinión de la gente que en algún momento puede llegar a comprar el juego. Hay otros juegos argentinos en Greenlight como Reversión que está en el Top 100 y Asylum que ya logró entrar en Steam." [N. de Ed.: Y además consiguió auto-financiarse vía Kickstarter, el primer juego argentino en utilizar el popular sistema de crowdfunding.]

Finalmente, hablamos del futuro. "La idea es crecer como emprendimiento, crear cosas más grandes, de mayor calidad y que cumplan todavía más con nuestras expectativas. Dependemos cien por ciento de cómo le vaya a Doorways. La inversión que tenemos es sólo para este proyecto; pero si todo sale bien, pueden surgir cosas mejores. Si me permiten, quisiera agregar que el juego no hubiera llegado a donde está hoy sin el apoyo de mucha gente externa al proyecto: la familia, los colegas, los youtubers Alfredito y Xoda, y a todos los seguidores virtuales que nos incentivan a seguir adelante. ¡Gracias, gente!".

Pueden encontrar más sobre Doorways en:
www.doorwaysgame.com [i]





FORSAKEN

La llegada de Level Up! Games

Entrevistamos a Joaquín Caro, Gerente de Producto para América latina

Por Tomás García | @Zripwud

COMO UNA CLARA MUESTRA del crecimiento que está teniendo la industria del fichín en todo Latinoamérica, ahora tenemos el desembarco de uno de los pesos pesados del modelo Free to Play. Y por fortuna, tuvimos la chance de hablar con el Gerente de Producto de Level Up! Games, Joaquín Caro.

En los casi veinte minutos de charla, hablamos de la empresa, del mercado latinoamericano,Forsaken y, por supuesto, el modelo Free to Play. Esto fue lo que nos dijo:



[i]: Parece un gran paso para la compañía llegar a hispanoamérica, un mercado que ha crecido mucho en el último tiempo. ¿Qué les indicó que era momento de expandir su ya extensa comunidad?

Caro: Level Up! es una empresa que tiene una historia importante, que arrancó en Filipinas en el 2002 y llegó a Brasil en 2004. Y el año pasado se estableció como líder de esos mercados. Ahora estábamos buscando otro mercado al cual llegar. Nos pareció que Latinoamérica era el lugar indicado por su crecimiento económico y por el gaming que está tomando muchas más fuerzas. Se dieron todos los elementos.

[i]: En 2004 lanzaron Ragnarok en Brasil, ¿por qué les pareció importante establecerse en ese país específicamente antes de dar el salto al resto del continente sudamericano?

Al solidificar nuestra posición en Filipinas, empezamos a mirar otros mercados en los cuales crecer. Vimos que China tenía mucha competencia; pensamos en Rusia, que también nos pareció un poco complicado. Hasta intentamos en la India, pero las operaciones no fueron muy bien, ya que no tenía tanta fuerza. Finalmente decidimos llegar a Brasil.

[i]: ¿Qué podemos esperar de Level Up! en 2013?

Estamos entrando al mercado hispanoamericano, estamos cerca de lanzar nuestro primer juego, Forsaken, y la idea es seguir creciendo, seguir lanzando más juegos y ser cada vez más grandes en este nuevo mercado.

[i]: ¿Cuántos juegos tienen pensado lanzar en la región? ¿En qué período de tiempo?

En este momento la idea es lanzar en 2013 por lo menos dos juegos en Hispanoamérica y el próximo año seguir lanzando juegos abarcando géneros diferentes, cubriendo gamers diferentes.

[i]: ¿Todos los juegos ya debutaron en algún país o Hispanoamérica tiene algún título exclusivo?

De momento, Forsaken ya ha sido lanzado en otros países, de más adelante no puedo darles información por el momento. Pero no necesariamente tienen que ser juegos que ya hayan lanzado en otros mercados, a veces pueden ser juegos que debutan simultáneamente.

¿Qué significa para los jugadores que Level Up! haya llegado oficialmente a Hispanoamérica, qué tipo de beneficios y soporte pueden esperar?

Nuestra llegada a Hispanoamérica significa, primero que todo, que van a tener juegos totalmente traducidos al español, vamos a ofrecer distintos medios de pago para cada país y un soporte 24 horas al día, siete días a la semana.

[i]: Como una empresa que ha apoyado durante años lo Free to Play, ¿cómo ven la fuerte actualidad del modelo y cómo imaginan el futuro?

Como se ha visto en la industria, poco a poco ha estado cobrando más fuerza el modelo Free to Play. Los mismos desarrolladores han visto que funciona y que muchas veces cuando dan el cambio, por ejemplo, de una suscripción mensual a un modelo F2P, el juego se vuelve más exitoso. Logran adquirir más jugadores y, al mismo tiempo, pueden aumentar los ingresos. La tendencia se va a mantener y los Free to Play van a seguir cobrando más fuerza.

Ahí nosotros tenemos la ventaja de trabajar con desarrolladores excelentes que llevan varios años con este modelo y crean juegos pensados desde un principio para ese modelo.

[i]: Cada día más títulos grandes están recurriendo a este modelo, The Old Republic siendo uno de los últimos, ¿por qué les parece que ocurre?

Porque no tuvieron el éxito que esperaban bajo el modelo de suscripción. Al ver que no les dan los resultados que esperaban, ven que el paso a F2P puede ser una oportunidad para mejorar el rendimiento del juego.



FORSAKEN

El MMORPG narra la aventura de los discípulos de Dyos, un ser noble y generoso que encargó a sus hijos la lucha contra los dioses del mal, con el sueño de mantener la esperanza y la fantasía del mundo de Eyrda.

Se podrá elegir entre cinco razas: Humanos, Elfos, Enanos, Vampiros y Hombres de Piedra, cada una con clases diferentes que se adaptan a la preferencia del jugador. En su recorrido por Eyrda irán cumpliendo misiones que les permitirán acceder a diferentes herramientas, habilidades, accesorios, mascotas y a nuevos niveles para evolucionar a nuestro personaje. Tiene combates PvP (duelos, arenas y guerras entre gremios) en las que podrán participar hasta 200 jugadores, más de 70 mascotas como acompañantes en la aventura y más de 15 profesiones, como alquimista, herrero o domador que se podrán desarrollar mientras se deambula en Eyrda.

[i]: ¿Qué nos pueden decir deForsaken, qué lo hace diferente a otros títulos del mismo género, ya sea pagos o no pagos?

Forsaken es un juego gratuito. Está desarrollado por un equipo chino llamado Perfect World, muy reconocido y con experiencia en el sector. Estará totalmente en español. Tiene gráficos de última tecnología y entre sus características ofrecerá cinco razas y ocho clases para que los jugadores creen sus personajes. Está la posibilidad de crear gremios, formar bases, competir con otros gremios por control de territorio y hacer guerras entre gremios en las que pueden participar más de 200 jugadores.

Tenemos un sistema de mascotas más que interesante, aspectos PvP, sistema de arenas para hacer duelos 3v3, profesiones para desarrollar. Es un juego muy completo.

[i]: Está claro que aunque el modelo Free to Play en algún momento significó gráficos inferiores o un nivel de contenido menor, ese ya no es el caso.

Correcto.Forsaken es un juego muy completo, con mucho contenido y está por encima de lo que se encuentra en el mercado hispanoamericano hoy por hoy. En Brasil ha sido muy exitoso y a su versión internacional también le ha ido muy bien.

[i]: Entre los muchos juegos que tiene Level Up! Games, ¿por qué se decidieron porForsaken para empezar en Hispanoamérica, y cuándo estará disponible la Beta cerrada?

Con los primeros juegos queremos tocar los géneros más grandes, como juegos de rol y shooters y en Brasil ya lo hemos lanzado. Conocemos al equipo desarrollador, tenemos experiencia trabajando con ellos. Además sabemos que es un juego excelente, de gran calidad y pensamos que se ajusta a las necesidades de la región en este momento. La Beta estará empezando muy pronto este mes. [i]





Cyberpunk 2077

El icónico juego de rol finalmente tendrá su versión virtual

Carlos Pollastri | Macko

NIGHT CITY. Las tripas de la distópica ciudad protegen a cientos de criminales implantados con la última tecnología, cruda en su implementación y salvaje por diseño.

El mundo creado por Mike Pondsmith no es muy diferente al nuestro. La pobreza, la violencia y las drogas se habían afirmado a medida que la tecnología mejoraba y los implantes cibernéticos se abrían paso a una sociedad dócil e ignorante.

Seguido de un colapso socio-económico y un extenso periodo de ley marcial, el gobierno de los Estados Unidos no había tenido más opción que depender del poderío económico de las megacorporaciones, las que desde entonces gozaban de total impunidad.

Este era el punto de partida del RPG clásico Cyberpunk 2020, una de las obras que terminó de establecer el género. Saltamos veintitrés años en el tiempo para ver que la desarrolladora polaca CD Projekt RED está trabajando en una adaptación que ocurrirá 57 años después de la segunda edición del juego de rol, permitiéndonos vislumbrar un poco más de aquel mundo salvaje y tecnológico –con ribetes a la Blade Runner– que presentó en 1990.

Pondsmith estuvo buscando por décadas el estudio adecuado para llevar su creación al mundo virtual y lo encontró en el frío norte europeo. CD Projekt RED está acostumbrado a adaptar obras ajenas. The Witcher es un excelente ejemplo. Pero con Pondsmith es diferente, ya que él tiene experiencia en el desarrollo de videojuegos y parte del trato es que forme parte activa del proyecto; por eso viajará a Polonia en varias ocasiones hasta el final del desarrollo y participará a diario de las conferencias del equipo.

Cyberpunk 2077 mostrará todo el poder del REDengine 3, capaz de tratar con historias no lineales y abiertas en un mundo tan libre como detallado. Esto es algo que los miembros de CD Projekt RED enfatizaron en varias ocasiones porque, según ellos, es algo que la última generación no logró. Según su idea, los juegos con mundos totalmente abiertos tienen que conformarse con quests genéricas, señalando directamente a títulos de gran porte como Skyrim.

CD Projekt está apuntando a personajes complejos que responden con realismo a cada interacción y una compleja historia que cambiará acorde a las decisiones del jugador. Alejándose aún más de su zona de confort, ofrecerá varias clases, con un robusto árbol de habilidades y varias opciones de personalización que afectarán la historia.

Falta mucho para 2015, el año estimado en que podremos adentrarnos en Night City, pero es imposible no emocionarse con el concepto. Hoy en día no existe mejor equipo para recrear el siniestro mundo de Cyberpunk y si cumplen todo lo que dicen que su motor puede lograr, podría ser un antes y un después para lo que consideramos una narrativa compleja en juegos de rol. [i]

Cyberpunk
2077





VANINA CARENA

La voz femenina de CheckPoint Radio

MODELO: Vanina Carena | facebook.com/misspacmanshop
FOTOS: Fernando Brischetto | facebook.com/PhotographesSansFrontieres
MAQUILLAJE: Ayelén Carena | facebook.com/ayemake.up | ayelenmakeup@mail.com



PREFIERE QUE LA LLAMEN VANI, tiene 28 años y su relación con los videojuegos viene desde los cuatro, cuando jugó por primera vez –en una vieja Atari– el clásico juego de la ranita que tiene que cruzar la calle. Gamer de toda la vida, hoy es integrante de Checkpoint, el programa argentino de radio online dedicado a los fichines y demás pasiones. Además, tiene un emprendimiento con el que vende accesorios para gamers.

"El Frogger fue mi primer juego, después vinieron muchos más...", dice Vani, "cuando fui creciendo pasaron mis por mis manos un Family, un Sega Genesis y, en la adolescencia, esa consola que me dio tantas alegrías y de la que guardo tantos recuerdos lindos, la Play 1. En ella, de pura casualidad, conocí ese género que me fascina (que hoy en día lamentablemente está en peligro de extinción) que es el survival horror. Mis sagas favoritas del género son Silent Hill y Resident Evil. También amo la saga Metal Gear Solid (¡No tiene nada que ver con Survival Horror, pero la tenía que mencionar!)

[i]: ¿Puras consolas? ¿Había relación con las PC?

Nunca fui muy gamer de PC, la verdad que jugar en la computadora no me copa mucho. [N. de Ed.: ¡Hereje!] Prefiero estar tirada en la cama con el joystick, inclinándome ligeramente en momentos de tensión (jaja re vaga). Obviamente algunos juegos los he jugado en PC (y he pasado muchas horas a la salida de la escuela juntándome con unos amigos en un ciber para viciar) pero soy más de consolas. Después de la Play One, tuve una PS2, obvio, también una Nintendo GameCube, que en realidad me la compré más que nada para la remake de RE y RE Zero, que no se pueden jugar en ningún otro lado. No me copan los emuladores de PC, jaja. Ah y para jugar Eternal Darkness, un survival horror del cual había escuchado muy buenas críticas y, de hecho, me gustó mucho. Hoy en día tengo una Play 3. Aunque hace poco que la adquirí así que voy medio atrasada con los juegos de la última generación (Imaginate que ya se anunció la Play 4 y el resumen de mi tarjeta de crédito dice que recién este mes termino de pagar la 3, ¡re triste lo mío! Jaja.).

¿Y fuera de los fichines cómo es la vida?

Estudio para ser profesora de Castellano, Literatura y Latín y trabajo como preceptora en una escuela secundaria. También doy clases particulares de lengua. Me gusta mi trabajo, me llevo bien con los chicos. Me encanta transmitirles y enseñarles cosas. Pero en general mantengo mi faceta gamer un poco escondida en el ámbito laboral, sólo la muestro a veces, y a unos pocos.

Otros hobbies que tengo son la lectura, la escritura y el dibujo (cuando era adolescente escribía fan fictions y hacía fan arts de videojuegos). No hago cosplays. Ocasionalmente me he vestido de Jill Valentine o Lara Croft (creo que más que nada como tributo porque son dos de mis personajes femeninos favoritos de los videogames) pero nada profesional. Aparte soy bastante tímida.

¿Y qué onda con Miss Pacman? ¿Qué cosas hacés? ¿Las fabricás vos?

Sí, lo hago todo yo. Tengo remeras estampadas tanto para hombres como para mujeres, buzos, agendas, billeteras, stickers, llaveros y ropa interior masculina y femenina (entre otras cosas). La mayoría con motivos gamers. Si quieren, pueden ver mis productos en mi página de Facebook: misspacmanshop. ¡Hay descuento si cuando comprás decís que venís a través de la Irrompibles, jeje!

¿Hay buena demanda? ¿Las chicas se copan?

La verdad es que me está yendo bastante bien. Al principio empezó tranqui, pero cada vez me va mejor, sobre todo en los eventos de animé y videojuegos a los que voy con mi stand. Las chicas se re copan, son las que más compran. Tengo remeras y musculosas con motivos gamers con corte de mujer, y eso, como lamentablemente no somos demasiado consideradas en este mundo, es algo que no se encuentra fácilmente. De hecho, este emprendimiento surgió porque yo misma quería usar este tipo de ropa y no conseguía casi nada.

Contame de Checkpoint. Hace un tiempo me invitaron al programa, fui muy contento y la verdad que lo pasé genial, me divertí muchísimo porque ustedes mismos se estaban divirtiendo. Vi muy buen trabajo de equipo y mucho feeling.

Todo empezó un día, hará casi un año, cuando me inscribí en un torneo de Mortal Kombat en un evento al cual había llevado mi stand de Miss Pacman. Eso, y tal vez el hecho de que estaba vestida de Lara Croft, jaja, llamó la atención de los chicos de Checkpoint que estaban ahí promocionando la radio. Me invitaron a formar parte del staff y hoy en día disfruto mucho de hacer el programa. Juntarnos para hacerlo es tener una charla amena con amigos sobre eso que nos encanta, y lo mejor es que aprendemos el uno del otro, ya que cada cual siempre tiene algo interesante para aportar. Además, sí, es cierto, nos divertimos mucho e interactuamos con el oyente mediante el chat en vivo, que es una herramienta muy útil para ver la respuesta de la gente.

¿Cómo hacen la producción? ¿Preparan algo de antemano, o sólo van a charlar de fichines como si fueran un grupo de amigos?

En realidad, es una mezcla de las dos cosas. Queremos que no se pierda la idea de que somos un grupo de amigos que se junta a charlar sobre lo que les gusta, como lo que haría cualquier grupo de amigos gamers en una charla casual, y en esas charlas, suele reinar la espontaneidad... Es más, la idea de crear el programa surgió de las charlas que tenían los chicos cuando almorzaban en el trabajo. Ellos se conocieron

ahí, en ese trabajo al que iban juntos. Más allá de todo esto, tampoco queremos que el programa sea pura improvisación, así que cada uno prepara su sección de antemano y son las discusiones, opiniones e intercambios que surgen de los demás integrantes del equipo lo que le da el toque de espontaneidad, porque nadie sabe de qué va a hablar el otro hasta que llega el momento del programa. Nos gusta ese factor sorpresa que da eso dentro de los mismos integrantes del equipo. Además, armamos una especie de "guión" o una lista de ítems a seguir que sería el esqueleto del programa, y basándonos en eso, que además tiene los tiempos que más o menos tiene que durar cada sección, surge la magia jaja.

¿Quiénes son los integrantes de Checkpoint?

Bueno, en primer lugar lo tenemos a Diego Komodowski, que empiezo con él porque es "la voz de Checkpoint", el conductor, quien de alguna manera le da la estructura al programa; después lo tenemos a Diego De Carlo, que es quien se encarga de la parte técnica y todo lo que tiene que ver con el sonido, por lo tanto juega un rol muy importante, ya que sin él no existiríamos; Sebastián Cutuli es nuestro Sony Fanboy, "el tipo de las mil voces", su sección por excelencia es "La Review Prejuiciosa", una sección muy divertida en la que básicamente damos nuestras opiniones acerca de un juego que va a salir pero del cual sabemos poco y nada; Guillermo Valdovinos, apodado "El gurú", es el nerd del programa XD, ese que se jugó TODO y sabe TODO sobre videojuegos, sus secciones son muy interesantes, porque, cual profesor, da cátedra en ellas. Para terminar con los chicos lo tenemos a Ernesto Fernandez, que es el "Tipo particular" del programa... Es el mayor de todos nosotros y más experimentado (en la vida, no en los videojuegos), su función es dar su toque que es muy personal, gracioso y a veces bizarro... Tiene una sección muy especial al final de cada programa.

Yo entré mucho después al programa. Mi misión es aportar a la charla la mirada femenina, que como sabemos, quizás no es tan popular en el mundo de los videojuegos. Por suerte, eso está cambiando, y de a poco van apareciendo cada vez más chicas gamers. [N. de Ed.: Esa es la intención de esta sección; espero que con los años los micos me reconozcan tanto esfuerzo.] También tengo una sección de "Top Tens" en Checkpoint, en los que trato de hablar de cosas poco comunes o también orientadas un poco a las mujeres (relacionadas con videojuegos, obvio). Es muy divertido ver al resto del equipo opinar sobre cosas de mina, ja.

¿Cómo es ser una chica gamer en un mundo que piensa que ustedes NO existen?

A diferencia de las experiencias que cuentan otras chicas yo nunca me sentí ofendida o discriminada por ser gamer, pero tampoco soy de jugar mucho online que es donde suelen suceder estas cosas. Al contrario, yo siempre fui bien recibida en grupos de chicos gamers y quizás hasta tuve trato especial (del cual me aproveché, obvio, jaja) justamente por ser



CHECK POINT

En vivo los miércoles a las 22 hs.
Pueden escuchar el programa a través de www.checkpointweb.com.ar y también a través de MIXLR, en donde se puede participar del chat en vivo: http://mixlr.com/checkpoint

mujer, que es algo que a ellos les llama mucho la atención. Supongo que para las chicas gamers no existen los grises, o te discriminan injustamente por ser mina, o te proponen casamiento al instante.

En mi ámbito laboral u otros ámbitos que nada tienen que ver con videojuegos, la verdad es que no lo ando divulgando mucho. La gente que no tiene ni idea, por lo general, suele tildarte de inmaduro y/o idiota si les contás que te gustan los videojuegos. Es más fácil ser una chica gamer en un grupo de hombres gamers (incluso en el más despiadado y machistas grupo de jugadores online) que en uno de hombres (o mujeres) comunes.

Con mis alumnos a veces lo comparto porque es más común descubrir en los adolescentes este tipo de gustos. Se quedan sorprendidos algunos. Es raro que, de repente, venga tu preceptora y te diga la posta de cómo matar a ese jefe complicado.

Un día se produce el inevitable ataque zombie. Las calles se llenan de muertos vivos y la gente enloquece de pánico. Para colmo, renuncia el Papa, caen rayos, meteoritos y helicópteros rusos. ¿Qué hacés? ¿A quién salvás y a quién dejás en el camino?

Con mi hermana (¡que también es una chica gamer!) siempre hablamos de estas cosas... La última vez que me mudé, ella me acompañó a ver departamentos y fue gracioso encontrarnos hablando seriamente, mientras esperábamos que bajara a abrirnos el hombre de la inmobiliaria, sobre si la fachada del edificio era o no era segura ante un ataque zombie... Además, siempre nos regalamos libros acerca de cómo sobrevivir al apocalipsis zombie y cosas por el estilo, nos juntamos religiosamente todos los martes a ver The Walking Dead y hemos visto y jugado juntas todo tipo de películas y juegos del género. Así que supongo que a la primera que buscaría sería a ella, y después armaríamos un plan de supervivencia para ver cómo continuamos... Imagino que no iría por ahí a los re tiros onda Left 4 Dead o los Resident Evil modernos, ni mucho menos decapitando zombies con una katana o cualquier cosa de ese estilo. Lo nuestro sería algo más planeado y estratégico. Contaríamos las balas, nos esconderíamos, atacaríamos solo si es necesario... En fin, idearíamos maneras para sobrevivir. En otras palabras, básicamente viviríamos un survival horror clásico, como me gustan a mí. [i]

Radios gamers argentinas



Entre la variada oferta de sitios de noticias y segmentos de tecnología con algún que otro bocadito gamer que existen en la industria del fichín en Argentina, las radios llegaron para abrir el juego

ESCUCHAR RADIO es algo especial. Cada medio tiene su lenguaje y sus maneras. Así como jamás podemos comparar la forma de presentar y concebir la información en una revista y sus respectivo website, lo mismo pasa con los programas radiales. Son distintas opciones y todas construyen nuestra cultura gamer.

Hablando de radios web, uno puede escuchar de todo un poco y hacerse amigo de estos quemados que se juntan a hablar de lo que nos apasiona y que tienen cientos y en algunos casos hasta miles de seguidores. Es una excelente manera de conocer noticias y opiniones, y sobre todo de sentirse en una reunión de bar rodeados de gamers limados como uno.

Uno las puede dejar sonando de fondo mientras labura, en el bondi o cuando cierra la noche. En cualquier caso, cuando elijan a una o varias, ya no podrán dejar de escucharlas cada semana y se sentirán amigos de estos feos que le ponen toda la onda a nuestra pasión mayor. Les aseguramos que les van a sacar más de una sonrisa.

Todas estas radios –que hemos listado aquí y seguimos sumando en nuestro sitio [irrompibles.com.ar/industria/radios-gamers] gracias a sus mismos creadores– se pueden escuchar en vivo online o diferido bajando los archivos de audio o vía streaming desde los sitios de cada programa y en muchos casos vía iTunes u otro sistema.

Como para dar una idea general de lo que está pasando en este territorio etéreo, repasamos las radios que tenemos hasta ahora y los instamos a enviarnos noticia de las nuevas que vayan apareciendo o existan ya.

No dejen de probarlas, todas están buenísimas y tienen un estilo propio bien gamer. Lástima que ninguna hable en micoril. **[i]**

- ***Punto.Gaming:*** En vivo los jueves de 19 a 21 hs.
- ***Cultura Geek:*** Todos los lunes, de 23 a 24 hs.
- ***Checkpoint:*** En vivo los lunes (desde el 20/3 los miércoles) a las 22 hs.
- ***Press Stars:*** En vivo todos los domingos a las 20 hs.
- ***Bosscast:*** Todos los lunes (en diferido).
- ***SpreadShotNews:*** Los lunes a partir de la medianoche. No se emite en vivo.
- ***GamePod:*** El podcast exclusivo de GamEvo.com.
- ***Pandora Vorterix Santa Fe:*** Todos los miércoles de 16 a 18 hs. (FM 103.3)
- ***Generación BIT:*** Los lunes de 20 a 22 hs. (FM 89.1 Touché!)

Atenti, los días y horarios pueden variar. Consulten en los sitios de cada radio. Google them!













Champions of Regnum en Steam



Un nuevo hito en la historia argentina del desarrollo de videojuegos



NGD STUDIOS hizo su debut en la categoría Free to Play del popular sistema de distribución de Valve. Al mismo tiempo, lanzó una extensiva expansión y renovación del MMORPG. "Nuestra anterior experiencia al lanzar Bunch of Heroes en Steam fue increíble. Estamos muy contentos y orgullosos de traer nuestro juego Free to Play a Steam. Luego de muchos años de duro trabajo, hoy sentimos que estamos preparando el escenario para grandes cosas en el futuro. ¡Estén atentos porque vendrán todavía mejores noticias!", dijo Andrés Chilkowski, Director del estudio independiente argentino, hoy sin duda uno de los más importantes con los que cuenta la industria de desarrollo nacional.

Champions of Regnum es la evolución de las franquicias de Realms Online y Regnum Online en una sola marca global. Es la tercera expansión.

Además del contenido nuevo y la jugabilidad renovada, el lanzamiento suma un nuevo modo de instancia Capture the Flag y un nuevo mapa para Team Deathmatch, así como un cliente de Steam actualizado. Los rostros de los personajes han sido completamente rediseñados, y ahora es posible obtener Champions Coins al ganar enfrentamientos en los modos de Battlezone.



También fue agregado una Hall of Fame para honrar a los más gloriosos Campeones de las Battlezones.

Otros grandes cambios en Champions of Regnum, incluyen:

Una puesta a punto completa del sistema de Invasión para que desde ahora incorpore una modalidad estilo "Capture the Flag" para obtener Relics y Ancient Dragons.

Nuevas Instancias con un sistema de Matchmaking abre un universo de posibilidades para que cada héroe se imponga sobre los otros y se convierta en uno de los Campeones.

Nuevas Battlezones visualmente impactantes, diseñadas especialmente para team play, incrementan la oportunidad del combate Realm vs Realm (RvR) e incluyen nuevos modos de juego tales como Team Deathmatch, Capture the Flag y más.

Champions of Regnum está disponible para Windows y es F2P. www.championsofregnum.com

[ASYLUM LOGRA SU OBJETIVO EN KICKSTARTER]

La "Horror Adventure" del studio indie Senscape inspirada en el universo creado por H.P. Lovecraft estableció una serie de récords que quedaron para la historia de los juegos argentinos. Fue el primer proyecto local en obtener luz verde en Steam Greenlight, por lo que será distribuido por Valve; además, consiguió auto financiarse en más de cien mil dólares a través de Kickstarter, algo que nunca había pasado hasta ahora tratándose de un juego criollo. Entre los muchos premios para los donantes, estaba la posibilidad de aparecer como uno de los enfermos mentales en las celdas del siniestro manicomio Hanwell.

Las puertas de Asylum abren a fin de año. ¡Felicitaciones al equipo de Agustín Cordes, padre de la bestia!





EDITOR: *2K GAMES*
DESARROLLADOR: *IRRATIONAL GAMES*
GÉNERO: *FIRST PERSON SHOOTER*
LANZAMIENTO: *MARZO 26, 2013*
PLATAFORMAS: *WINDOWS, X360, PS3, PS VITA*

BIOSHOCK INFINITE

Por Durgan A. Nallar | Dan

"Booker, are you afraid of God?" *"No, I'm afraid of you"*, responde el agente, amartillando su escopeta. *¿Por qué le teme a Elizabeth? ¿Debería sacarla de Columbia? ¿Hasta dónde está dispuesto a llegar para protegerla?* Los ojos de la niña despiden fuego blanco. Tras la ventana, el guardián biomecánico emite un graznido y bate sus alas de cuero, buscando, siempre buscando...

¡AH, BIOSHOCK INFINITE! Apenas nos enteramos de su existencia –mantenida en secreto cruel durante casi tres años– fue como un baño de alegror. Las razones son en principio dos: la serie representa lo más fino del género de los first person shooters porque chorrea estilo; tiene glamour, vamos. Hay montones de FPS por ahí, la mayoría excelentes, pero ninguno con la onda de BioShock ni la inmensa atención al detalle que ya es marca registrada de Irrational Games. El segundo motivo por el que nos hicimos pis de la emoción es personal; este cronista –muchos lo saben– adora el Steampunk. Oh, sí. Amor. Amor puro.

BioShock Infinite es amor. Muchos dirán que estamos exagerando, pero el amor es así, cuando llega, se instala y no sirve razonarlo. De manera que anduvimos persiguiendo como novias llorosas a los muchachos de Irrational para que nos concedan arte de tapa, información fresquita y nos respondan esas preguntas post-morten que siempre está bueno saber. Por fortuna, tuvieron la amabilidad de hacerse un huequito en medio del trayecto final de BioShock Infinite (estamos a sólo días del lanzamiento global del juego cuando escribimos esto) por lo que estamos muy agradecidos tanto a Ken Levine y Donald Roy como a la gente de 2K Games. ¡Es bueno saber que entre quemados nos entendemos!

Infinite

Luego de la E3 2011, los micos de Irrational Games obtuvieron el apoyo del público y sobre todo de la prensa internacional, que los galardonó con nada menos que 75 premios por este nuevo BioShock, incluyendo el Game Critics Awards' Best of Show. ¿Ven que es amor? Y todo eso sin que el juego viera la luz, sólo revelara su increíble estética y un par de mecánicas fuera de lo común.

La serie viene con mucha espalda. Tanto BioShock (2007) como su secuela, BioShock 2 (2010) –al igual que Deus Ex– fueron muy bien recibidos y convalidados como los hijos espirituales de aquella fenomenal serie de juegos que nos incendió la peluca hace mil años, System Shock (Looking Glass Technologies / Origin, 1994) y System Shock 2 (Looking Glass / Irrational Games, 1999).

Como buenos limados que son, ustedes, nuestros lectores, recuerdan la ambientación única de los primeros BioShock: todo transcurría en Rapture, una ciudad sumergida bajo el Atlántico en las décadas de 1940 a 1960, un mundo distópico por excelencia en el que las mejores mentes de la humanidad habían experimentado con el uso de químicos para aumentar sus capacidades, que iban de la telekinesis a la piroquinesis y otras maravillas que terminaron saliéndose de control y enloqueciendo a todos. Era sin duda intrigante ver una inmensa urbe iluminada con neón y semi derrumbada hundida en las aguas profundas del océano. Y llena de locos peligrosos. Por aquel entonces, se supo que Irrational había perdido la licencia de System Shock, y por tanto no podía seguir haciendo juegos ambientados en una colosal astronave llena de fantasmas, así que el cambio había llegado a instancias de Ken Levine, que se inspiraba en obras como 20.000 leguas de viaje submarino de Verne y 1984 de George Orwell y, como es obvio, estaba hiper quemado con el Steampunk, como quien escribe.

En BioShock, el protagonista es Jack, un pasajero cuyo avión se precipita al mar en las inmediaciones de un misterioso faro que se alza en medio de la nada, y que conduce a Rapture. En la secuela, han pasado diez años y el héroe es Delta, un hombre transformado en uno de los famosos Big Daddy, es decir, esos monstruos en traje de buzo antiguo condicionados para proteger a las Little Sisters. BioShock 2 se considera uno de los juegos imprescindibles del género, así que si allá afuera de estas páginas hay algún mico que no lo haya jugado, bueno, háganlo porque como experiencia narrativa y estética vale una tonelada de picor.

La construcción de BioShock Infinite comenzó apenas el juego anterior saliera a la superficie, y los pasados cinco años fueron una montaña rusa para Irrational Games. Si bien en la mesa de diseño se intentó continuar con Rapture, pronto el equipo de desarrollo se vio atrapado bajo el océano, incapaz de introducir novedades al gameplay. Levine convenció a su gente de cambiar por completo el setting, sin dejar atrás la impresionante estética de la serie. Así surgió la idea de crear una ciudad aérea, lo que de paso daría lugar a espacios amplios, texturas coloridas y buena iluminación, en contraposi-





ción a la opresiva oscuridad de Rapture. Los fans la vieron en seguida como una especie de Bespin con onda Steampunk, pero Levine dice haberse inspirado sobre todo en la Death Star... ahora veremos por qué.

Varios meses más tarde, el concepto se completó cuando Levine vio un documental sobre el excepcionalismo americano, lo que en la práctica significó una redefinición de la identidad del juego.

La enorme ciudad, diseñada y modelada por 2K Marin, fue bautizada Columbia, como se conoce a la personificación femenina de los Estados Unidos (que, a su vez, tomó el nombre de Cristóbal Colón). En el guión del juego, Columbia es construida por el gobierno del presidente William McKinley y presentada al mundo en 1901 como ejemplo de excepcionalismo americano. La enorme ciudad mecánica flota en el aire sobre dirigibles y globos, destinada a sobrevolar el mundo fuera de las fronteras estadunidenses llevando la idea de libertad y democracia americanas e impresionando a los gobiernos extranjeros con el poder tecnológico del gran país del norte.



Poco más tarde, se descubre que Columbia en realidad es un gigantesco destructor y está repleto de armas como para dejarnos en calzones a todos. Esto provoca la separación del gobierno estadunidense, que no convalida la carga de armamento ni las intenciones de la ciudad aérea, la cual desaparece en los cielos sin rastro alguno. Desde entonces, su posición es un misterio.

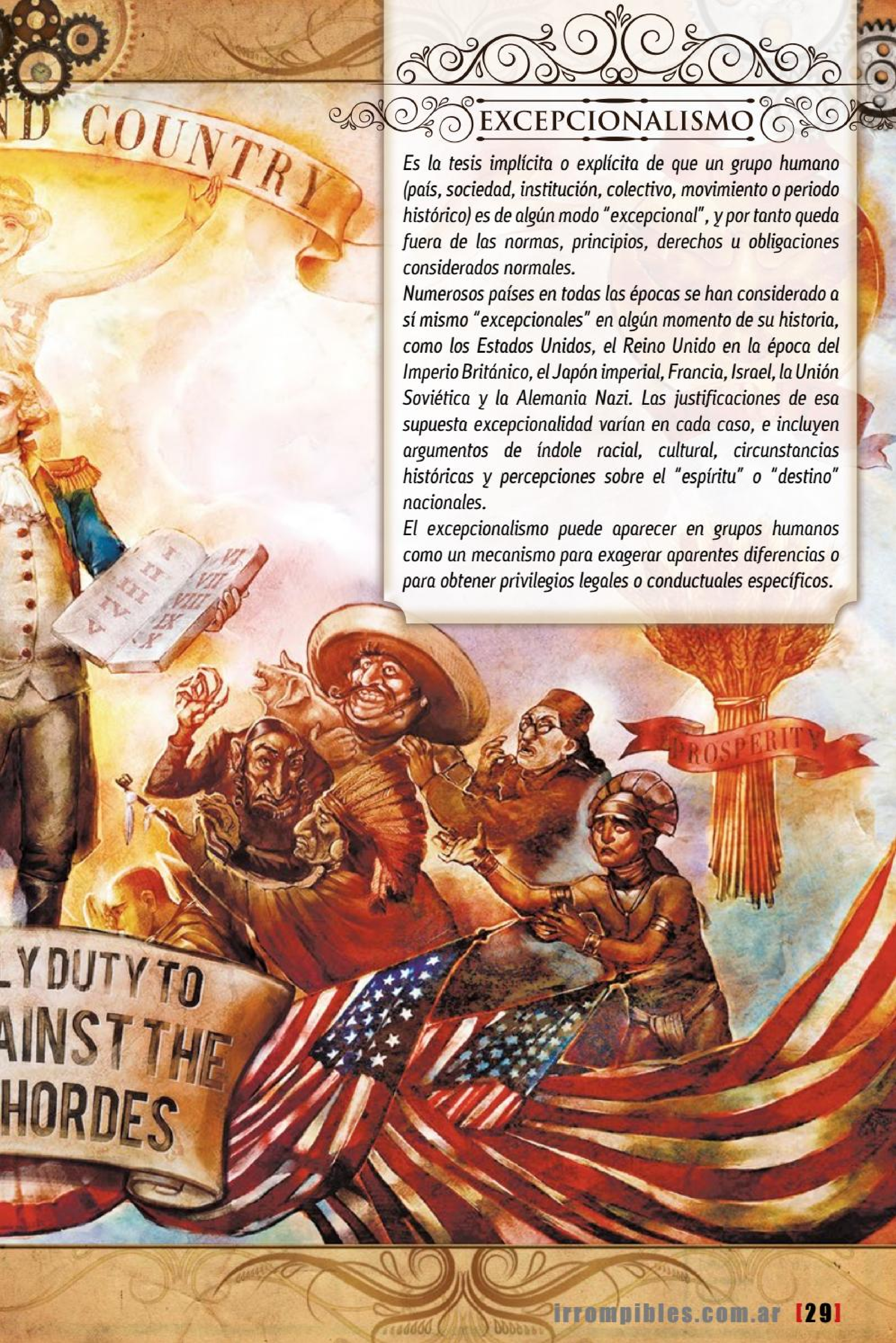
Atrapados en el cielo, los habitantes de Columbia pronto se involucran en una guerra civil que, con los años, termina decantándose en dos facciones principales. Los Fundadores pretenden conservar la noción excepcionalista –la pureza americana y su idea de divinidad– gobernando la ciudad con mano de hierro, mientras que la población lucha por la libertad y se concentra en un movimiento rebelde llamado Vox Populi.

La ciudad en una colina

El periódico La Jornada de México traduce un artículo de Howard Zinn, académico e historiador estadunidense, titulado Mitos del excepcionalismo americano, que sostiene lo siguiente: "La noción del excepcionalismo americano –al que sólo Estados Unidos tiene derecho, sea por sanción divina o por obligación moral, de brindar civilización, democracia o libertad al resto del mundo, mediante la violencia si es necesario– no es nueva. Comenzó desde 1630, en Bay Co-




FOR
FAITH
FOR GOD AN
DEFENSE
IT IS OUR HO
GUARD AGA
FOREIGN



EXCEPCIONALISMO

Es la tesis implícita o explícita de que un grupo humano (país, sociedad, institución, colectivo, movimiento o periodo histórico) es de algún modo "excepcional", y por tanto queda fuera de las normas, principios, derechos u obligaciones considerados normales.

Numerosos países en todas las épocas se han considerado a sí mismo "excepcionales" en algún momento de su historia, como los Estados Unidos, el Reino Unido en la época del Imperio Británico, el Japón imperial, Francia, Israel, la Unión Soviética y la Alemania Nazi. Las justificaciones de esa supuesta excepcionalidad varían en cada caso, e incluyen argumentos de índole racial, cultural, circunstancias históricas y percepciones sobre el "espíritu" o "destino" nacionales.

El excepcionalismo puede aparecer en grupos humanos como un mecanismo para exagerar aparentes diferencias o para obtener privilegios legales o conductuales específicos.

lony, Massachusetts, cuando el gobernador John Winthrop pronunció las palabras que siglos después serían citadas por Ronald Reagan. Winthrop llamó a Bay Colony, Massachusetts, "ciudad en una colina". Reagan la embelleció un poco llamándola "refulgente ciudad en una colina".

La idea de una ciudad en una colina alivia el alma. Sugiere lo que George Bush ha mencionado: que Estados Unidos es faro de libertad y democracia. Que la gente puede voltear a vernos para aprender de nosotros y emularnos.

En realidad nunca hemos sido sólo una ciudad en una colina. Pocos años después de que el gobernador Winthrop pronunció sus famosas palabras, la gente de esa ciudad en la colina salió a masacrar a los indios pequot. He aquí la descripción de William Bradford, uno de los primeros colonos, del ataque emprendido por el capitán John Mason contra el poblado pequot.

"Aquellos que escaparon al incendio fueron muertos con espada, algunos destazados y otros atravesados por las bayonetas, de tal modo que los despacharon rápidamente y pocos escaparon. Se supone que masacraron a unos 400 en esa ocasión. Era una visión de miedo verlos freírse en el fuego y, al mismo tiempo, observar cómo se coagulaban los ríos de sangre; era horrible el hedor. Pero la victoria parecía un dulce sacrificio y dieron gracias a Dios, que había tejido todo tan maravillosamente para ellos, que pudieron atrapar a sus enemigos en sus manos y lograr una victoria tan súbita sobre un enemigo tan insultante y orgulloso."

Este tipo de masacre, descrita por Bradford, ocurrió una y otra vez, conforme los estadunidenses marchaban hacia el Oeste, el Pacífico y el Sur, al Golfo de México. (De hecho, nuestra celebrada lucha por la liberación, la revolución estadunidense, fue desastrosa para los indios. Los colonialistas tenían la restricción, impuesta por los británicos en su proclama de límites de 1763, de no penetrar en territorio indígena. La independencia borró esas fronteras.)

Expandirse a otros territorios, ocuparlos y lidiar brutalmente contra la gente que resista la ocupación es un hecho persistente en la historia estadunidense, desde los primeros asentamientos hasta hoy día. Y a esto lo acompaña frecuentemente una forma particular del excepcionalismo americano: la idea de que su expansión proviene de una orden divina. Poco antes de la guerra con México, a mediados del siglo XIX, justo después de que Estados Unidos se anexó Texas, el editor y escritor John O'Sullivan acuñó la famosa frase del "destino manifiesto". Dijo que era "el cumplimiento de nuestro destino manifiesto expandirnos por el continente que nos había brindado la providencia para el libre desarrollo de nuestros millones que se multiplican año tras año". A principios del siglo XX, cuando Estados Unidos invadió Filipinas, el presidente McKinley expresó que la decisión de tomar ese país le vino una noche, al hincarse a rezar, y que Dios le dijo que invadiera.

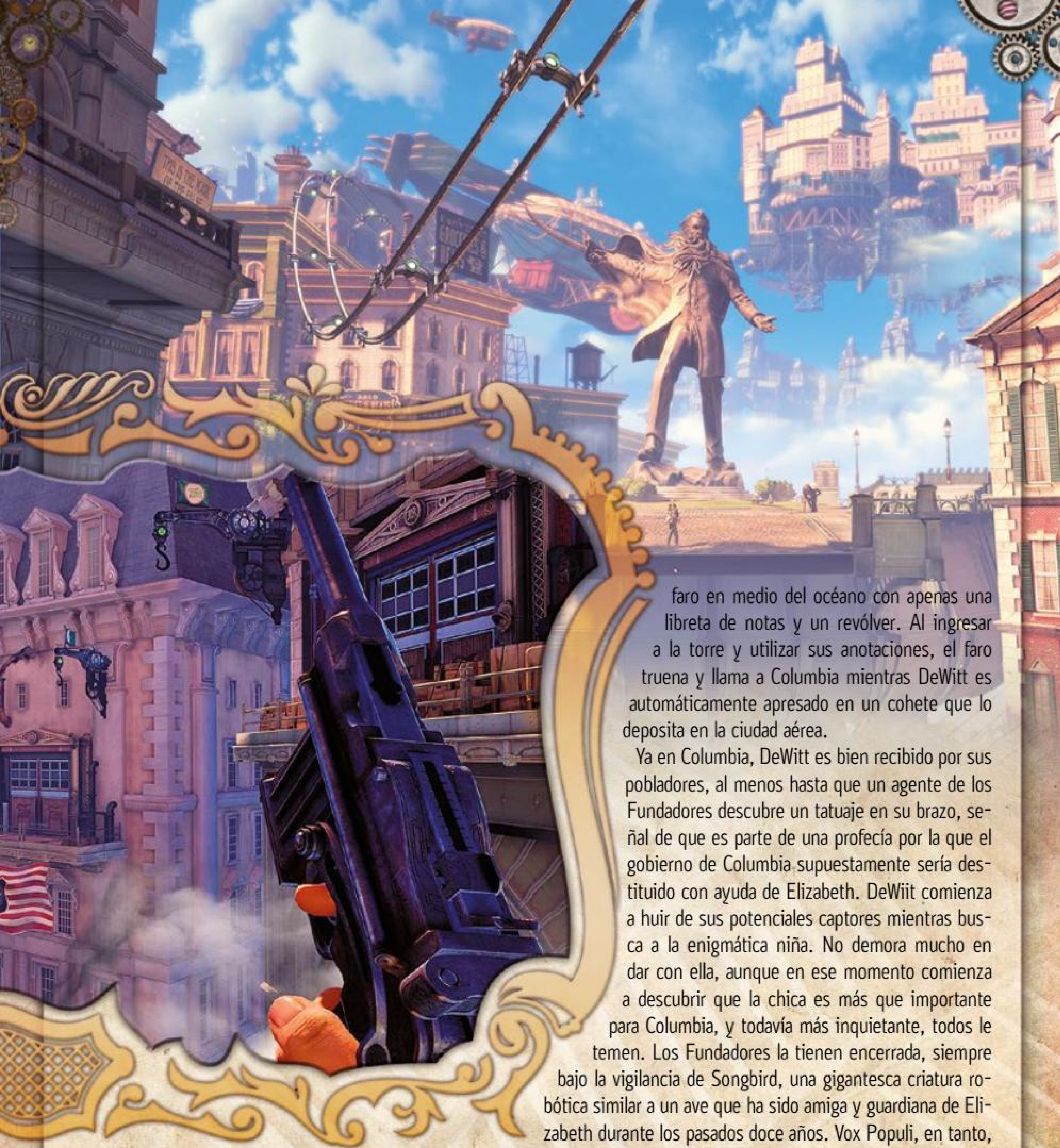
Invocar a Dios se volvió hábito de los presidentes estadunidenses a lo largo de la historia de la nación [...] Una orden divina es una idea muy peligrosa, más si se combina con potencia militar (Estados Unidos tiene 10 mil armas nucleares, bases militares en cientos de países y naves de guerra en todos los mares). Con la aprobación de Dios, no hay necesidad de criterios humanos de moralidad."



El fantástico viaje de Booker DeWitt

BioShock Infinite establece una crítica al excepcionalismo americano, aparentemente. Hasta no atravesar la aventura completa, sería difícil saberlo. Es claro que los Fundadores no pueden tolerar la desobediencia del pueblo de Columbia, pero la guerra civil no parece tener fin y Vox Populi ya no duda en utilizar la violencia más brutal para sus fines políticos. El protagonista de este nuevo juego, Booker DeWitt, es un agente retirado de Pinkerton enviado –estamos en 1912– a rescatar a una niña de nombre Elizabeth que ha permanecido cautiva durante doce años en Columbia.

Pinkerton Government Services, Inc. es un servicio de



seguridad y agencia de detectives privada establecida en los Estados Unidos por Allan Pinkerton en 1850 (actualmente es una subsidiaria de la monstruosa Securitas AB con base en Estocolmo y que emplea a más de 300 mil empleados en 50 países). Pinkerton se hizo famosa cuando develó un complot para asesinar al presidente electo Abraham Lincoln, quien más tarde contrató a los agentes para que sirvieran como su guardia de seguridad personal durante la Guerra Civil.

DeWitt, dado de baja del servicio por inestable y borracho, accede a viajar a la misteriosa ciudad aérea y, si devuelve a la niña a New York, sus "pecados y deudas" serán lavados para iniciar una nueva vida. El ex agente es abandonado en un faro en medio del océano con apenas una libreta de notas y un revólver. Al ingresar a la torre y utilizar sus anotaciones, el faro truena y llama a Columbia mientras DeWitt es automáticamente apresado en un cohete que lo deposita en la ciudad aérea.

Ya en Columbia, DeWitt es bien recibido por sus pobladores, al menos hasta que un agente de los Fundadores descubre un tatuaje en su brazo, señal de que es parte de una profecía por la que el gobierno de Columbia supuestamente sería destituido con ayuda de Elizabeth. DeWiit comienza a huir de sus potenciales captores mientras busca a la enigmática niña. No demora mucho en dar con ella, aunque en ese momento comienza a descubrir que la chica es más que importante para Columbia, y todavía más inquietante, todos le temen. Los Fundadores la tienen encerrada, siempre bajo la vigilancia de Songbird, una gigantesca criatura robótica similar a un ave que ha sido amiga y guardiana de Elizabeth durante los pasados doce años. Vox Populi, en tanto, pretende asesinarla porque ella es –o parece ser– la fuente del poder de Dios en Columbia.

A partir de ese momento, DeWitt deberá escapar de la ciudad con Elizabeth, quien demuestra tener poderes más allá de lo comprensible y que llegan incluso a abrir vórtices temporales. Durante el juego los perseguirán los agentes de los Fundadores, los de Vox Populi y, para complicar más las cosas, el impresionante Songbird, que ha sido programado para sentirse traicionado por Elizabeth y buscará devolverla a su encierro. Elizabeth odia al Songbird y, en un momento del juego en que va a ser capturada, la vemos abrazada a DeWitt pidiéndole que la mate. Prefiere estar muerta antes que volver a las garras de la criatura.


DAISY
FITZROY
HEARS YOUR VOICE!
JOIN THE
VOX POPULI





Gameplay

BioShock Infinite, al igual que sus predecesores, es un juego de acción en primera persona con elementos de rol. Booker DeWitt tiene poderes que se pueden elegir y mejorar en un árbol mucho más estricto que en juegos pasados. Ahora ya no hay plasmids, sino "vigors", que dan poderes psicokinéticos como en BioShock 2 –podremos disparar rayos, bolas de fuego o una bandada de cuervos feroces–, y gear que otorga resistencia. Los vigors requieren sal para activarse, que por lo general será suministrada por Elizabeth.

La chica lucha codo a codo con DeWitt, pero sin armas; lo suyo son los poderes y la habilidad de abrir grietas en el tiempo para acarrear cosas de un lado a otro, activar switches o cambiar el balance de la batalla. En los trailers se vieron hasta ahora algunos pasajes bastante extraños, como cuando DeWitt mata un caballo y Elizabeth quiere volverlo a la vida, abriendo un vórtice hacia otra época donde se oye, por ejemplo, Everybody Wants to Rule the World de Tears for Fears (1985) que "todavía no existe". También andan por ahí canciones de Cindy Lauper, The Beach Boys y otras bandas que prometen alguna sorpresita.

Cabe aclarar que Elizabeth no es una simple compañía sino que un completo logro en cuanto a inteligencia artificial. Levine dice que Alyx Vance de Half-Life 2 fue el último personaje de "compañía" y la inspiración para hacer a Elizabeth, pero que lo de ella es algo completamente nuevo y uno de los puntos fuertes del gameplay. Elizabeth puede ayudar alcanzando municiones y sales, recorriendo los escenarios en buscar de secretos y luchando con sus poderes contra los enemigos en forma autónoma. Según Irrational, es como una persona real que va con nosotros y toma sus propias decisiones. "Categóricamente no es un juego de escolta", afirma Levine, en respuesta a las quejas de la comunidad. Es algo que, en teoría, nunca vimos en un FPS.

Los espacios abiertos de Columbia cambiaron las reglas. El combate ahora puede ser tanto a corto y mediano alcance como a larga distancia. Booker DeWitt luchará en el interior de los edificios y en sus calles y avenidas, pero también en el aire utilizando el antiguo sistema de transporte llamado "Skyline", que los jóvenes de Columbia suelen utilizar para hacer deportes extremos. Se trata de una serie de rieles por los que es posible desplazarse a gran velocidad con ayuda de un gancho, el Sky-Hook. "Montañas rusas sobre montañas rusas sobre más montañas rusas", dice Ken Levine al referirse al extraordinario Skyline.

Los jugadores podremos movernos entre rieles, saltar de uno a otro y girar en el aire, engancharnos y desengancharnos al tiempo que vomitamos plomo, fuego y electricidad con el brazo libre, lo que llevará al uso de diferentes estrategias al momento de tirotearse con los enemigos. Por lo que pudimos ver, se trata de un sistema de pelea muy dinámico, algo que el equipo de Irrational quería lograr para que BioShock Infinite tuviera algo único y definitorio, como suele pasar en los mejores FPS del género. Atenti, Infinite es un juego sólo single player. Le preguntamos a Levine si en el futuro veremos un modo multiplayer inspirado en Skyline, aunque sea como DLC, pero dijo que no. Dijo así: "No". Un bajón.

Para mayor variedad, se buscó además que haya oponentes que requieren cambios de estrategia al jugar. Una de las críticas de la comunidad a los BioShock es que la mayoría de los jugadores atravesaba el juego completo armados sólo con los plasmids de electricidad y la escopeta. En este caso, hay también cuatro mini-bosses –que Irrational denomina "Heavy Hitters"– que aparecerán intermitentemente, obligando a alterar la forma de juego. Uno de ellos es el llamado Handyman, un robot con cabeza y corazón humanos y enormes manos de porcelana que cuando te agarra te da mucho amor (ya se sabe: hay amores que matan). Otro es el Motorized Patriot, un robot vestido con los colores de Columbia y una máscara de cera a imitación de George Washington, que originalmente servía como guía turístico y ahora te cocina a ba-



lazos con una ametralladora "pimentera". El tercer Heavy Hitter es el Boy of Silence, una criatura humana –ex humana– dentro de un traje hermético con enorme orejas de metal. Este oponente obliga a moverse en sigilo, para que no dé la alarma (grita que da miedo) y se llene el lugar de enemigos. El último mini-boss es la Siren, una aberración de forma femenina inspirada en el movimiento espiritualista de fines del siglo XIX que tiene el poder de resucitar a los enemigos caídos en batalla; y que, por supuesto, habrá que liquidar primero para el bien de la pareja de fugitivos.

Hardcore gamers en el infinito

Como si fuese poca tanta alegría, el equipo de Irrational decidió –a pesar de que les aumentaba el trabajo en forma considerable– crear el "Modo 1999", que está escondido en el menú de Infinite. Se trata de una versión secreta del juego que invita a los jugadores más vejetes y con experiencia a degustar la clase de diseño de gameplay y balance que los jugadores hardcores solíamos disfrutar allá en el siglo XX. ¡Sí, señor! Está oculto para que las nuevas generaciones –mucho más blanditas y capaces de frustrarse en menos de cinco minutos– no lo encuentren por error y dejen de fichinear por el nivel de dificultad. Para los hombres y mujeres de pelo en pecho, en cambio, el 1999 Mode es un plus maravilloso. Significa volver a las fuentes, cuando si te mandabas una macana había que retroceder y cargar un save anterior.

En este modo retro, el árbol de poderes de DeWitt va en una dirección concreta y no se puede alterar una vez que elegimos la rama de poder. Si nos equivocamos, al demonio y a cargar, porque es posible que la combinación de poderes y lo que hagamos nos lleve a un punto muerto o nos haga fracasar las misiones. Es un gran detalle de parte de Irrational Games.

Desde este 26 de marzo

BioShock Infinite se muestra como una combinación perfecta de acción y narrativa ambientadas en un mundo retro-futurista colmado de todos esos detalles que hacen a la experiencia algo que no se ve a menudo. Cinco años de desarrollo, muchísimo esfuerzo y todavía más excelencia técnica y artística para un título que seguramente será candidato a Juego del Año y que podría redefinir la forma en que concebimos la narrativa en los juegos de acción. Revolucionario o no, BioShock Infinite es una maravilla imposible de perder. Bastará con mirar atentamente el cielo, a ver si llega.

STEAMPUNK

Es un sub-género de la ciencia ficción que típicamente presenta maquinaria impulsada por la tecnología del vapor, en especial en un ambiente inspirado en la civilización industrial de Occidente. Por eso es usual encontrar historias u obras situadas en una línea histórica alternativa del siglo XIX, donde las máquinas de vapor dan vida a las ciudades. El Steampunk está muy en boga hoy en día, luciendo tecnología anacrónica o invenciones retro-futuristas como podrían haberlas imaginado los habitantes de la era victoriana, obviamente muy ligadas a la visión que se tenía entonces de la moda, la cultura, la arquitectura y el arte. Esta tecnología retro puede incluir máquinas ficticias como las descriptas en la obra de H.G. Wells y Julio Verne, las computadoras mecánicas de Charles Babbage o la máquina analítica de la madre de los lenguajes de programación, Ada Lovelace.



Una entrevista a Ken Levine & Donald Roy



KEN LEVINE (46) es el director creativo y co-fundador de Irrational Games. Este neoyorkino es responsable de haber liderado la multipremiada serie BioShock y es reconocido por su trabajo previo en Thief: The Dark Project y System Shock 2. Levine colaboró en Freedom Force, sirvió como escritor de Tribes: Vengeance y fue productor ejecutivo de SWAT 4, entre otros.

[i]: ¿Cuál fue el mayor desafío que debió atravesar el equipo de desarrollo?



Ken Levine: Hubo muchos desafíos en el juego. Pienso que Elizabeth fue el aspecto más ambicioso del desarrollo. No sólo desde el punto de vista de la tecnología, también desde la óptica del contenido. Realmente hicimos nuestro mejor esfuerzo para estar seguros de que ella realmente pareciera compenetrada con el mundo a su alrededor y pudiera reaccionar a las cosas que el jugador haría, que resultara razonablemente consistente y de una manera creíble. Esto en verdad nunca se había hecho con un personaje de compañía y no hay muchos ejemplos creíbles, así que estuvimos trabajando en un terreno desconocido. Fue un muy buen desafío.

[i]: Con un mundo tan rico en detalles y personajes, es posible que encontremos novelas, comics u otros productos relacionados a BioShock Infinite? Vimos que hay un gameboard basado en el juego.

Ken: Hay una historia corta que fue lanzada el 12 de febrero llamada "Mind in Revolt". También hay figuras de NECA, algunas remeras que fabrica Glitch, el juego de mesa de Plaid Hat, y nuestra propia store de Internet que tiene toneladas de merchandising de edición limitada y autografiada (store.irrationalgames.com).

[i]: Gracias, Ken. La última: ¿Cómo ves la evolución de la industria de videojuegos? ¿Qué pensás del mercado latinoamericano?

Ken: La industria de videojuegos se está volviendo más global. Lo mejor de todo esto es que gracias a la distribución digital los productos regionales están disminuyendo y los productos globales están creciendo. Ahora podemos ver la influencia de diferentes culturas en toda clase de productos, y las ideas y la estética ya no están limitadas a la región de la que provienen.

DONALD ROY (35) es el Productor Artístico, y su tarea es proveer soporte a los equipos de Asset Modeling, Concept Art, Character Art, Animation, FX y Narrative Scripting.

[i]: ¿Cómo llegaste a Irrational Games?

Donald: Yo era un fanático de los juegos que Irrational había producido, en especial BioShock me había provocado un gran impacto así como la idea de que los juegos podrían tener una narrativa profunda y además entregar un nivel artístico nunca visto. ¡De modo que cuando tuve la oportunidad de colaborar con el equipo de producción de BioShock Infinite salté a bordo!

[i]: ¿Ahora que el juego está terminado, cómo te sentís?

Donald: ¡Me siento increíble! Nunca jamás estuve tan orgulloso de algo en lo que he trabajado. Y estoy igualmente orgulloso del maravilloso esfuerzo que el equipo entero de Irrational puso en la creación de lo que yo creo que es una de las más hermosas y excepcionales experiencias de juego jamás creada.

[i]: ¿Cuál es tu parte favorita del juego y por qué?

Donald: Esta es una pregunta complicada porque hay un montón de features que yo realmente adoro, pero si tuviera que quedarme con una, diría que con Elizabeth. Realmente disfruté teniéndola como compañera a través del juego y lo que ella brinda tanto a los espacios explorables como al combate. Estoy muy ansioso por saber si los jugadores la van a amar como me pasó a mí.

[i]: ¿Qué fue lo más interesante que pasó durante el desarrollo del juego?

Donald: La evolución de la ciudad aérea de Columbia. Con Infinity nos propusimos crear un mundo que se sintiera vivo y creíble para los jugadores. Se tenía que sentir familiar y como que podría ser real, pero al mismo tiempo algo único que nunca hubieras visto. Eso no es tan fácil de lograr. La iteración y evolución de la idea fue sorprendente de ver y ser parte. [i]



Querido irrompibles:

Desde la micada Nintendera queremos dar gracias por siempre apoyar a los fans de la gran N y a todos los limados por Iwata y Shigeru. Les agradecemos que hayan posteado la nota respecto a nuestras reuniones donde la finalidad es compartir sanamente torneos en torno al mundo de Mario y sus amiguetes. Por favor Irrompibles nunca cambien, son la fuerza gamer que hace que muchos deseen seguir adelante tanto en la industria como en comunidades. A los nintenderos los invitamos a concer nuestro fansite en facebook.com/Nintendosandbox

-Romy Luna, Nintendo Sandbox

¡Cultura cortita!

No entiende por qué sus aletas insisten en llevarlo al fondo. Lucha tenazmente contra esa fuerza, que viene de sí mismo, pero es contraria a sus deseos. Necesita aire, empieza a sentir el ahogo, quiere subir. Se desespera al comprobar que no puede dominar ese cuerpo rebelde, aúlla, patalea, trastabilla e insulta a todos sus antepasados, pero no puede. Súbitamente despierta y comprueba, con satisfacción, que sus aletas no intentan llevarlo a ninguna parte.

-Pedro Hernández

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Tomás García | @Zripwud



DmC: Devil May Cry

¡Triángulo, triángulo, círculo, triángulo, círculo, triaaaaarrrgggghhh!

EL MUNDO ESTÁ CONTROLADO por la más grande corporación, comanda la policía, los medios y es productora de la gaseosa más popular del planeta. Su dulce sabor no solo nos mantiene dóciles, sino que nos ciega a la verdad. Evita que hagamos preguntas y, literalmente, no permite ver las horrendas criaturas que patrullan la calle, asegurándose que todos bailemos al compás del Rey de los Demonios, Mundus. Esta es la reimaginación del universo de Devil May Cry de Ninja Theory. Vale la pena.

El alarido de los fanboys se escuchó de los nevados picos de Skyrim a los bosques perdidos de Hyrule, cuando Ninja Theory develó el nuevo diseño de Dante. Lejos de la blonda cabellera y su actitud campechana, el nuevo Dante parece un integrante de Mötley Crüe más que el salvador de la humanidad. Un intento válido, pero ni él ni el resto del elenco principal termina de convencer.

Todo lo contrario ocurre con el mundo, intrigante y repleto de personajes interesantes. El diseño de los niveles es extraordinario, como nunca antes visto en el género. No solo porque partes gigantes del mundo se quiebran y destrozan frente a nuestros ojos, sino por la manera en que los presenta Ninja Theory. Ningún nivel es igual al que le sigue y hacen un paralelo con los excelentes villanos que nos toca enfrentar.

Navegarlo es un placer también, con la habilidad de columpiarnos de un lugar a otro, planear y agarrar pedazos quebrados de edificios y moverlos a nuestro antojo. Por supuesto, todo está prediseñado para que se mueva de cierto modo, pero es la combinación de todas estas mecánicas que hacen para excelentes secuencias de plataforma. Sobre todo cuando tenemos que usar lo aprendido en medio de un titánico boss infernal.

Es en el combate donde las cosas empiezan a tornarse un poco turbias. Lo bueno es que se juega como el viejo Devil May Cry. Cada golpe es una oleada de placer, gracias a las excelentes animaciones y ángulos de cámara dinámicos, y armar combos propios se siente fresco hasta el final. El problema: es demasiado fácil. Resulta aceptable que sea un poco más accesible para los micos de humita, pero el castigo por recibir daño en medio de un combo es mínimo, lo que hace alcanzar el mayor ranking excesivamente fácil.

Y ese no es el único problema: por más entretenido que sea, todo el combate muestra un desbalance importante. No solo en que todas las armas son en extremo poderosas más allá de una leve distinción de velocidad, sino que algunas son inútiles, como las icónicas pistolas, Ebony e Ivory. El segundo problema es el hecho de que hay demasiadas armas para un sistema simple. Existen cuatro tipos de ataques y tres de ellos tienen hasta tres armas diferentes. La variedad es buena, pero cuando las diferencias son prácticamente mínimas, el abundante arsenal es un despropósito.

DmC no es el viejo Devil May Cry. Es un excelente trabajo de reinvención, pero tiene baches que resolver. Falla en los aspectos clásicos, pero brinda nuevos elementos a la serie. Un nuevo punto de partida que Capcom debería apoyar. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Devil May Cry más accesible, pero igual de espectacular y divertido.

LO BUENO: Buena historia y personajes, excelente acción y gráficos. Increíble diseño de niveles y bosses finales.

LO MALO: Demasiadas armas muy desbalanceadas. Ausencia de Lock-On.

80%

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky

DEAD SPACE 3

Esta vez sí pueden oír tus gritos...

ISAAC CLARKE es sacado a la fuerza de su apartamento en la Luna: la mujer que alguna vez lo amó, Ellie, se encuentra en peligro. Deberá enfrentarse de nuevo a los Necromorphs, esta vez con ayuda de un compañero. Pero la señal de auxilio viene del gélido planeta Tau Volantis, un lugar capaz de quebrar a los más fuertes y que pondrá a prueba la resistencia física y mental del atormentado ingeniero...

Dead Space se convirtió en una de las franquicias más populares de la última década: aun cuando no todos estén familiarizados con la historia de Isaac Clarke y su lucha contra los Necromorphs (esos aliens o cuerpos reanimados) cualquiera es capaz de relacionar su icónica armadura con la serie. Ocupando el nicho que fueron dejando de lado los Resident Evil y Silent Hill, Dead Space se convirtió en un referente para aquellos que buscaban un título de survival horror que dependiera más de la atmósfera y la tensión constante que de la acción y la balacera a la que se estaba volcando la competencia.

Visceral Games se enfrentó a un triple desafío con esta tercera parte: dejar contentos a los fieles seguidores tanto como sumar nuevos adeptos; innovar sin dejar de lado la esencia y plantear un nuevo capítulo que se valga por sí mismo. El resultado es más bien mixto, aunque hay que reconocer que la tarea no es sencilla: Dead Space 3 tiene suficiente brillo como para, sí, satisfacer a viejos y complacer a los nuevos, pero en su constante intento por sorprender se vuelve algo rutinario y el survival horror queda más bien relegado en pos de un shooter en tercera persona.

Un buen shooter

Eso sí: este un buen shooter. Para empezar, el sistema que permite construir y modificar armas es clave para jugar, explorar y rejugar Dead Space 3. A partir de la recolección de piezas, es posible construir armas tan disímiles como una escopeta montada a un lanzallamas o un cañón de rayos de Tesla con arpones de ácido. La campaña dura unas 20 horas aproximadamente, pero no sólo la dificultad es una opción más para volver a jugar. Hay nuevos modos para los más puristas y exigentes: NewGame+, donde sólo se contará con medkits e ítems hechos a partir de los recursos que dejan los enemigos; Modo Clásico, que desactiva la opción para crear armas –sólo con los planos–; y Hardcore, es decir, una sola vida para completar todo el juego. Las posibilidades parar crear o modificar armas añaden un componente estratégico (sólo se puede llevar dos al mismo tiempo) que se ve reforzado cuando estamos acompañados.

[La Alianza en peligro]

Si tenés un archivo guardado de cualquier episodio de Mas Effect, podrás habilitar una nueva armadura para Isaac. La mismísima N-7: aquella usada por el comandante Shepard para salvar a la galaxia. Pero esa es otra historia.

[Sólo para puristas (o nostálgicos)]

Al finalizar el Hardcore Mode (donde tenés sólo una vida para pasar todo el juego) se desbloqueará el Retro Mode. No afecta al juego en sí: es más bien un filtro que hace que todo se vea como si estuvieras jugando en una consola de 16 bits. Movimientos acartonados, colores saturados...

Dos cabezas...

El otro gran añadido es el modo cooperativo online: Isaac podrá contar con un compañero para cumplir la misión. El horror se diluye, pero la experiencia vale la pena al tener en cuenta que Carver, el compañero, tendrá su propia historia y escenas, por no hablar de los lugares a los que sólo se podrá acceder de a dos. Un segundo jugador se puede sumar a la travesía, ahora dividida en capítulos, en cualquier momento. Es una gran adición y otra excusa para seguir buscando recursos y diseñar nuevas armas. Está claro que esa es la razón de ser de este Dead Space: la división en capítulos, la posibilidad de jugar con un amigo, la búsqueda de recursos... todo parecería estar predispuesto alrededor de estos conceptos, recolectar recursos, secretos y trajes. Los fanáticos estarán satisfechos y buscarán exprimir al máximo todas las horas posibles. Eso es decir: para completar todo al 100% se requerirán de muchas –pero muchas– horas de juego.

¿Más tiros y menos sustos?

Sin embargo, aún con todas sus cualidades a favor, Dead Space 3 no consigue destacarse como el mejor de la serie. Los que esperen un survival horror saldrán medianamente decepcionados al encontrarse con un juego más enfocado a la acción en el que raramente escasean las municiones. Por otro lado, la campaña es bastante lineal alternando corredores oscuros con espacios abiertos y alpinismo en Tau Volantis. No hay que resolver muchos puzzles y salvo por unos aislados minijuegos, se vuelve monótono. Para peor: los guionistas no supieron darle la tensión dramática necesaria al relato para lograr cautivarnos con los personajes y las dificultades que atraviesan. Dead Space 3 no se siente parte orgánica de una trilogía pero tampoco como un episodio que se destaque sobre los anteriores. Como en una película de terror común, sabemos qué desgracia va a ocurrir y a quién.

Para ser justos y dar crédito a lo que se merece, Dead Space 3 consigue momentos de singular belleza en el espacio exterior o hasta en los sombríos corredores de las naves espaciales. La dirección de arte mantiene la calidad que supo conseguir esta serie y que sirvió para redefinir el género, incluso trascendiendo las fronteras de su plataforma. Los más jóvenes crecieron creyendo que Prometheus (2012), la película de Ridley Scott, tomaba prestados muchos diseños de Dead Space (2008), cuando en realidad este es más bien un homenaje a Alien (1979). Pero los trazos paralelos no acaban ahí: Dead Space de ahora en más deberá soportar el peso del original sin convertirse en una copia torpe de sí mismo. El eslogan inmortal de la primera Alien decía: «En el espacio, nadie puede oír tus gritos». Ese concepto se podría tomar para el primer Dead Space, aunque en este, claro, nuestro compañero está al lado para decirnos que todo va a salir bien. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: La tercera parte de una franquicia icónica entre los juegos de survival horror, ahora volcándose más hacia la acción.

LO BUENO: Poder crear y personalizar las armas. El modo cooperativo. Rejugabilidad para fanáticos.

LO MALO: Bastante lineal. Crisis de identidad. Carece de tensión dramática para mantener el relato.

80%



Por Facundo Fernández Lleventon | Cufa

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

¿Te acuerdas de Jack? ¡Volvió, en forma de ninja!

CUATRO AÑOS PASARON DESDE LOS EVENTOS DE MGS4, donde el sistema SOP fue desarticulado, restableciendo la paz al mundo. Pero no todos están contentos con el fin de la economía de guerra. Raiden, ahora miembro de la PMC de seguridad "Maverick", se encuentra en una sencilla misión como protector del primer ministro africano, cuando un atentado tiene lugar. Con el ministro asesinado y el cuerpo de Jack destrozado, es hora hacer justicia. Es hora de venganza.

Finalmente, luego de los traspiés y cambios de mando que sufrió el título durante su desarrollo, el esperado spin-off de una de las sagas más famosas de la industria ya está entre nosotros.

Es necesario tener bien en claro, antes que nada, que no vamos a encontrar aquí lo que habitualmente la saga de Metal Gear nos suele ofrecer. Es otro género, otra empresa, otra experiencia de juego. Si no tienen en cuenta esto antes de sentarse a jugar, posiblemente lleguen a decepcionarse. ¿Listo? Ahora sí, hecha la aclaración, veamos que nos trae este fichín...

Porque si en el título dice Metal Gear, algo de Metal Gear tiene que tener, ¿o no? Así es que nos encontramos frente a un juego que está sabiamente adaptado para satisfacer tanto a los nuevos jugadores ajenos a la saga como a los viejos fans seguidores de la franquicia, ya que durante el mismo vamos a encontrar múltiples guiños a las entregas principales que nos recodarán en todo momento que (a su manera) estamos jugando un Metal Gear y no cualquier juego de acción. Está incluido desde el clásico "Alert 99.99" hasta las famosas cajas de cartón, pasando por el códec, granadas y varios más que vamos a dejar que descubran por ustedes mismos. No podían faltar tampoco las VR Missions, que iremos desbloqueando durante el juego.

El sigilo también dice presente, aunque está tristemente implementado. Los enemigos nos descubren cuando no deberían hacerlo (y viceversa) y, sobre todo, porque MGR:R nos puntúa según el número de enemigos que hayamos derrotado, cantidad de combos, tiempo, etc, y cuando utilizamos el sigilo interpreta que nos salteamos una fase de lucha, influyendo en la puntuación global del capítulo de forma negativa, por lo cual pierde su razón de ser.

¡Zandatsu!

Pero vamos a lo más importante y pilar principal de MGR:R, la posibilidad de cortar todo. Manteniendo L1 (en Play) o LT (en Xbox) entramos en modo Blade Mode, ralentizando el tiempo al estilo bullet time, mientras que con el stick derecho lanzamos sablazos de forma manual. También dis-

[DE CANCELACIONES Y TRASPASOS]

Inicialmente, el proyecto estaba siendo desarrollado por Kojima Productions (sin la dirección de Hideo) bajo el nombre de "Metal Gear Solid: Rising" y el juego transcurría durante el MGS2 y MGS4, relatando probablemente el rescate de Sunny de las garras de los Patriots y la transformación de Raiden en cyborg ninja. Sin embargo, durante el 2011 el juego fue cancelado, para luego ser confiado a Platinum Games, compañía especialista en juegos de acción (Bayonetta, Vanquish).

ponemos del Ninja Dash (carrera ninja), que al ejecutarlo hacemos correr ágilmente a Raiden a la vez que realizamos cortes con el botón de ataque. Podemos seccionar con absoluta libertad casi cualquier objeto (y enemigos, je) como si fuera literalmente papel, de la forma y veces que queramos. Es verdaderamente muy satisfactorio ir corriendo por los escenarios mientras vemos fraccionarse todo lo que está a nuestro alcance. Sin embargo, el sistema tiene sus fallas, no muy graves, pero le quitan esplendor al momento, porque a veces los fragmentos caídos se desvanecen casi al instante o quedan flotando en el aire un rato. Es curiosa también la falta de interacción que tiene con los enemigos, porque si por ejemplo derrumbamos un puente entero sobre la cabeza de uno, no le pasa nada.

Los enemigos más básicos son vulnerables desde el principio, mientras que para otros necesitamos debilitarlos primero con golpes para luego cortarlos con el Blade Mode, que al ejecutarlo nos va a indicar el punto exacto por donde tenemos que cortar si queremos extraer de sus cuerpos las unidades de reparación, con las que vamos a recuperar la vida y la energía.

Con el sistema de combate, Platinum Games deja su firma. Es sencillo pero precisa de práctica para realizarlo bien. No existe ningún botón de guardia ni botón para eludir, ya que la única defensa es el Parry, que se realiza con el direccional y el botón de ataque. De esta forma, el ataque y la defensa se entrelazan de forma homogénea en un mismo movimiento continuo. Eso sí, el parry a veces no responde bien y Raiden termina atacando en vez de cubrirse. La cámara tampoco es perfecta y por momentos se torna molesta (sobre todo en espacios cerrados).

Los bosses son otro punto a destacar y se deja entrever en ellos la esencia de Metal Gear. Son personajes con personalidades bien definidas, que antes de cada encuentro plantearán un pequeño debate filosófico con Raiden, criticando su sentido de la justicia y poniendo en duda el valor moral de sus actos. Cada uno tiene su estrategia para ser derrotado, y al hacerlo vamos a adquirir su arma para sumarla a nuestro inventario.

Como cortado al medio

Haciendo un análisis general, podemos dividir el juego en dos mitades, en donde la segunda sufre un notable declive: los escenarios se vuelven repetitivos, los capítulos muy cortos e incluso la historia en un momento se torna inconsistente. Ojo, sigue teniendo partes geniales, pero da la sensación que terminaron el juego a las apuradas y dejaron muchas cosas sin pulir. Los gráficos en general están bien, aunque en algunos aspectos se los nota muy simplones. La música, por otro lado, acompaña perfectamente con un rock bien frenético.

Metal Gear Rising es un original hack'n slash digno de formar parte de la saga. Muy divertido, con cinemáticas soberbias, variedad de armas, upgrades y numerosos secretos para desbloquear. Es un gran título que, por pecar de varios errores puntuales, no llega a convertirse en el juego sublime que aspira a ser. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: Un gran spin-off de Metal Gear que no está al nivel de otros títulos de la saga, pero que merece ser parte de ella.

LO BUENO: ¡Muy divertido cortar todo! Muchos guiños a la franquicia de Metal Gear. Los bosses, varios elementos para desbloquear, es muy rejugable aunque...

LO MALO: ...se hace corto (6 horas aprox.). El sigilo está mal implementado, la historia no convence. Parece un juego terminado a las corridas.

85%

CRYSIS® 3

El supuesto final de una saga a pura tecnología

OLVIDEMOS POR UN MOMENTO a Crysis y a su secuela, que tantos problemas de crítica ha tenido. A pesar de que a muchos les pese, Crysis fue el juego que ha convertido a la empresa alemana CryTek en una de las desarrolladoras más grandes de videojuegos, no solo tomándolos como referencia en cuanto al gameplay de sus juegos, en la acción que regalan, también a nivel tecnología, y todo lo que logran para diferenciarse del resto.

Aprendiendo quizás de las reseñas negativas de la segunda entrega, Crysis 3 apuesta a mantener viva a una saga de juegos increíbles, que han marcado a varios gamers del mundo y a la que muchos consideran entre los mejores del género. La AI de los enemigos ha sido completamente mejorada respecto a su segunda entrega, influyendo directamente en la acción y en la estrategia que nos va a suponer acabar con cada uno de los enemigos. Las mejoras visuales, tanto en los gráficos, como en la cinemáticas y en el desarrollo de los niveles, ha sido ampliamente modificadas a favor del juego.

La historia también apuesta a ser un punto fuerte para que sus fanáticos se pongan orgullosos. Prophet regresa ahora como el protagonista principal del juego, como si fuese poca cosa. El guión de Crysis 3 comienza 25 años después de los eventos que transcurrían en Crysis 2. Aparece de nuevo también Psycho, con rastros de vejez encima, como para mantener los detalles. Psycho tiene un grupo con el que ha formado una resistencia y libera a Prophet de los enemigos que lo tenían en criogenia. Así es como comienza, luego de un opening increíble, y nos unimos a Prophet en una lucha contra los CELL y los Ceph, en un marco donde la ciudad de New York está devastada, convertida casi en una jungla inhabitable.

Como las dos versiones anteriores, en Crysis 3 podemos jugar de dos formas diferentes: cumpliendo objetivos rápidamente, matando a todo lo que se nos interponga de forma masiva, sin importarnos nada más que avanzar, o jugando a conciencia, intentando no ser visto por los enemigos, investigando todas las salas y rincones del juego, y poniendo en jaque a nuestra parte más estratega. Ambas formas son válidas y van a suponer un gran incremento en el tiempo de juego. Si usamos la primera, 5 o 6 horas bastarán para terminar el juego. Sin embargo, si queremos ser más sigilosos, puede durar hasta 10 horas. E incluso, si somos de esos que quieren desafíos de verdad, podemos variar entre 4 niveles de dificultad bien marcados entre sí.

Lamentablemente para muchos, Crysis 3 toma más de su secuela que de su original. Entre la primera entrega y la segunda hubo un salto importante en tecnología, gameplay y dinámica del juego. Esta tercera parte, en lugar de apostar a algo nuevo, se convierte por propia elección en una versión súper mejorada de la segunda parte. A pesar de esto, vale la pena destacar que esta (supuestamente) última entrega de la saga Crysis es el equilibrio justo entre un juego de

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo
Game Designer en Yuisy.com





acción táctica, un FPS de acción desmedida, y un más que apetecible espectáculo visual, factores que pocos juegos en el mercado se pueden dar el lujo de mostrar.

De esta forma, Crysis 3 tiene tantos aspectos para manejar, que debemos estar en todo momento atentos a las distintas barras e indicadores de la interfaz. Si queremos usar los poderes habituales de Prophet y su traje, como la velocidad máxima, el salto aumentado, la resistencia a los disparos, a los golpes y caídas, el camuflaje óptico (invisibilidad), las ópticas de visión térmica, la fuerza desproporcionada y todas las armas disponibles, tenemos que estar continuamente acechando los marcadores cuidando que no se nos gaste la energía de cada poder, o la cantidad de disparos limitados de muchas de las armas. Esto le da al juego un adicional extra en lo que a dificultad y estrategia se refiere.

Y es acá donde Crysis 3 se destaca, más allá de otras tantas similitudes. El aspecto estratégico del juego está superado en varios niveles y aspectos, dándole al jugador una experiencia mucho más compleja si es que elegimos jugar de estar forma. La interfaz para planeamiento táctico la desbloqueamos con solo un movimiento, y la pantalla que se nos despliega está llena de información relevante. Los datos de los enemigos y de su complexión es increíblemente detallada, sin importar la distancia a la que estemos, permitiéndonos así tomar mejores decisiones de cómo encarar o como aniquilar a cada uno. Lo mismo pasa con varios mecanismos que pueden ser hackeados: si bien la forma de hacerlo es la misma de siempre, en esta entrega podemos hacer que máquinas o dispositivos enemigos terminen "luchando" para nosotros. Si queremos ver todo lo que el juego ofrece, sobre todo si estamos jugando en las dificultades más altas, este sistema es imprescindible para crear una estrategia mental antes de salir a atacar.

Si bien el juego termina siendo irreprochable tanto por su calidad tecnológica como por su gameplay, muchos pueden decir que la gente de Crytek quiso ir a lo seguro y no arriesgó demasiado. Algunas mejoras en los controles, en la acción, algo por aquí, algo por allá, pero la esencia del juego sigue siendo la misma. Le falta esa chispa que encontramos en la segunda entrega respecto a la primera. Ese halo despampanante, donde nos veíamos sorprendidos con momentos épicos, secuencias increíbles que nos hacían vivir cada escena como si realmente fuésemos nosotros los protagonistas. Y no es que este juego no tenga esa dinámica, sino que es la misma y ya no ofrece un factor sorpresa. Así es como podemos mencionar una mejorada AI, pero que aún sigue siendo un tanto pasmada e incongruente. Las campañas terminan siendo un tanto cortas, así como el desarrollo completo del juego. El final, por su parte, deja un sabor amargo muy difícil de quitar.

Donde sí pisa fuerte Crysis 3, es en su apartado gráfico. Que ya haya podido superar a su predecesor no es poco decir. El modelado de los enemigos, los escenarios, los detalles y la física de todos los elementos que componen las escenas no tienen desperdicio. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Divertido, entretenido, sólido y dinámico. Pura acción y con pequeños detalles olvidables.

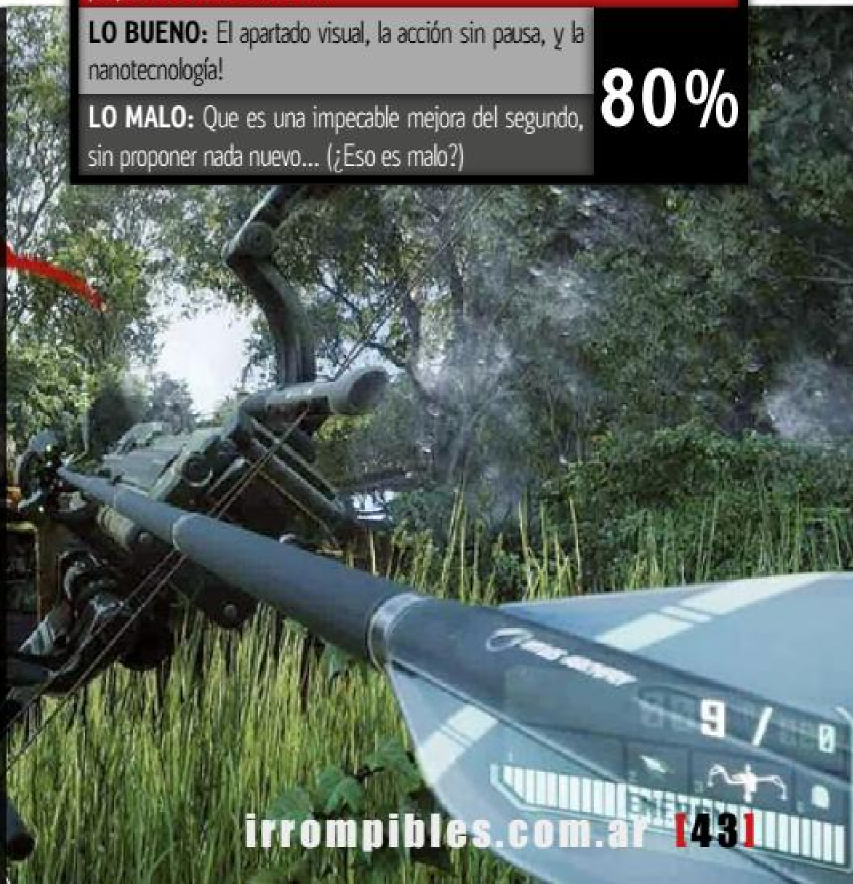
LO BUENO: El apartado visual, la acción sin pausa, y la nanotecnología!

LO MALO: Que es una impecable mejora del segundo, sin proponer nada nuevo... (¿Eso es malo?)

80%

[EL MULTIPLAYER]

Está bastante mejor que en Crysis 2. Hay varios modos para divertirse entre amigos. Uno es el conocido Crash Site, en el que cada team defiende un pod que cae en distintos lugares abiertos del mapa. Otro es el Hunter Mode, donde un equipo está en modo invisible y armado con arcos mientras el otro intenta no ser eliminado uno a uno hasta que el tiempo termina. Hay varias modalidades más como Capture the Relay y los clásicos Team Deatchmatch y Assault. El uso de los nanotrajes altera bastante y para bien la estrategia de cada mapa y modo del multiplayer.





Por Tomás García | @Zripwud



La elaborada pantomima gráfica de Ron Gilbert

NADIE SABE CÓMO, nadie sabe cuándo, más que ella misma. La cueva que habla está entre nosotros hace eones, pero nadie la escucha. Adentro yacen personajes olvidados junto a sus historias. Así de misteriosa se nos presenta en su juego y es fácil quedar embelesado por el excéntrico elenco de personajes, los increíbles escenarios que revelan tan solo pizcas de los cientos de secretos que guarda en su interior; pero después de repetidas visitas, poco se mantiene a flote.

En el inicio de cada aventura podemos elegir tres personajes entre siete disponibles (bueno, ocho contando a los mellizos), cada uno con una habilidad especial y un camino propio que recorrer dentro de la cueva. Y la aventura varía dependiendo de la elección de personajes, porque todos tienen una historia distinta, contada a través de varias imágenes tipo comic que se van recolectando a lo largo y ancho de la cueva. Este sistema narrativo dinámico es muy interesante, sobre todo las primeras veces, ya que parecería como que la estructura misma de la cueva cambia dependiendo de las historias que debe contar, pero un par de horas después se empieza a develar la estrecha estructura que sigue cada una, y el juego pierde la magia inicial.

Las historias y sus personajes son excelentes y vuelven a demostrar la maestría de Ron Gilbert (Maniac Mansion, Deathspank) y la gente de Double Fine para crear personajes interesantes y queribles, aun cuando no hablan ni una palabra. No solo para concebir personajes, sino para hacer juegos graciosos, algo que hoy escasea en la industria como nunca. Y The Cave no se contenta con el humor simpaticón y ridículo que caracteriza a Double Fine, no; hace un tour por varios tonos de humor y hasta se anima a contar historias de una alarmante amoralidad, haciéndolas aún más atrapantes.

Este camino sólo puede ser recorrido por tres personajes simultáneamente, controlados por el mismo jugador o por dos personas más. Y acá es donde empieza el primero de los problemas, la cámara. No es inteligente, no se divide, ¡no nada! Un jugador puede reclamar la cámara y se mueve en su totalidad hasta su posición, pero a la hora de solucionar puzzles que requieren cierto grado de sincronización puede llegar a ser desesperante. Hasta para recorrer la cueva es





bastante incómodo ya que uno puede quedarse atrás y cuando un personaje sale de cuadro los controles dejan de responder. Si por lo menos hubiese un botón para respawnear cual irrompible junto a tus amiguillos, pero ni eso.

Complicando aún más las cosas, está el simple hecho de moverse. Mientras que explorar la cueva es un verdadero placer, moverse de un lado a otro no tanto. The Cave es una aventura gráfica, aunque tenga pinta de juego de plataformas, y es en sus controles donde se delata. No importa el personaje, los movimientos se sienten lentos y pesados. Esto por lo general no es un problema porque no hay saltos complicados ni grandes desafíos, pero la constante ida y vuelta que requiere la solución de la mayoría de los puzzles hace muy notorias estas limitaciones. Sobre todo cuando multiplicamos por tres personajes.

A pesar de lo dicho, la cueva en sí, como personaje, brilla en varios momentos. No solo porque es genial, intercediendo en los momentos justos para mofarse de nuestros fracasos y minimizar los éxitos, respondiendo a nuestras acciones a la perfección; también porque se ve genial. Los gráficos son excelentes y su diseño lleva la impronta de Double Fine, un mix de escenarios y personajes improbables.

Para fanáticos de Ron Gilbert y ese tipo de juegos, graciosos de verdad, The Cave es un gusto que deberían darse porque, a pesar de las limitaciones, las siete historias y sus protagonistas son lo suficiente interesantes y divertidas para motivar nuevas partidas, aunque la mayoría de los puzzles se repitan y viajar de un lado a otro de la cueva pueda ser trabajoso. Siempre genera satisfacción al descubrir nuevo contenido tras la quinta o sexta partida.



LA CUEVA

Los controles no son la única evidencia de la verdadera identidad de The Cave. En verdad, es una aventura gráfica hecha y derecha, solo que sin inventario. Su estructura es un calco del género. Aunque variados, la mayoría de los puzzles están basados en usar ciertos objetos con otros y, en su mayoría, son muy divertidos de resolver. Como cada personaje tiene una habilidad única –por ejemplo, uno puede atravesar paredes, otro aguanta más bajo el agua, alguno puede flotar, etcétera– muchos puzzles se pueden resolver de una manera diferente según con quién estemos bajo control. Es una pena que por la estructura del juego varios obstáculos se terminen repitiendo en las partidas siguientes. Esto a la larga termina pesando, porque el juego mismo está pensado para ser jugado muchas veces. Diseñarlo seguro habrá sido un dolor de cabeza.

A fin de cuentas la verdadera protagonista es la cueva misma. Genera una expectativa en las dos o tres primeras partidas que no puede mantener en las siguientes, necesarias para obtener el cuadro narrativo completo, aunque llega un momento donde empieza a mostrar que gran parte de su encanto no es más que humo y espejos, como quien dice. Y si no fuese porque Gilbert y la gente de Double Fine saben escribir personajes e historias, sería una aventura terminalmente olvidable. Por fortuna, estamos hablando de gente muy talentosa que todavía tiene que pulir la manera en que desarrolla juegos, pero mantiene lo que los hacía especiales hace dos décadas. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una aventura que desprende encanto y buenas intenciones, aunque falla en la repetición.

LO BUENO: La cueva. Las historias, los personajes y los hilarantes diálogos.

LO MALO: La cámaras, los controles y los puzzles repetitivos.

78%



Por Esteban Echeverría | Kaliban13

NI NO
WRATH OF THE



Lo mejor del cine de animación y el RPG japonés se unen para realizar una de las mayores obras maestras de PS3

ME CONSIDERO UN FANÁTICO de las películas del Studio Ghibli, y de su creador, el gran director Hayao Miyazaki. El que no sepa de qué estoy hablando es un hereje, y debería inmolarse en la puerta de un MacDonalds... ¡urgente!

Miyazaki es el director de joyas cinematográficas como: "Mi vecino Totoro", "El viaje de Chihiro", "La princesa Mononoke", "El Castillo vagabundo", y un enorme y zarpado etc. Y con su Studio Ghibli (una especie de Disney japonés) ha creado increíbles obras maestras como "La tumba de las luciérnagas", "El mundo secreto de Arrietty", "Heidi" y mil más.

Cuando me enteré que por fin Ghibli estaba asomando la nariz al mundo de los videojuegos, me volví loco, veía y reveía los pocos videos de gameplay que nos mostraban esa extraordinaria animación 2D a la que nos tiene acostumbrado el estudio. Pero lo que más me mataba era ver cómo se había trasladado la estética 2D al 3D, de la mano de una tecnología Cell Shading pocas veces vista.

De esto se encargaron los co-productores de este juego, LEVEL 5, quienes tienen una enorme reputación en RPGs japoneses con su excelente saga Dragon Quest y creadores de joyas como Profesor Layton. ¡OSTIA!, me dije. ¡Esto va a ser una bomba! ¿Y lo es?

No quiero hablar mucho de la historia, porque realmente es uno de los aspectos más interesantes. Solo decir que acá aparece el Studio Ghibli al cien por ciento. Oliver es un típico héroe de los que salen en sus películas, inocente, determinado, bueno y noble. Con un objetivo que rompe el corazón de cualquiera que tenga un poco de sensibilidad. Un argumento mágico y emocionante, que en las manos de Ghibli







KUNI
WHITE WITCH ™

[WIZARD´S EDITION]

Existe una edición especial para coleccionistas en donde "El Vademécum" viene impreso, para que podamos leerlo en formato físico mientras avanzamos en la aventura. ¡QUIERO!







no cae en golpes bajos, sino que lo llevan hacia el lado de la aventura y la esperanza... No quiero decir mucho... ¡bueno, fue! A Oliver se le muere la mamá, y sus lágrimas dan vida a un muñequito de peluche, que resulta ser un duende, quien lo lleva a un mundo en donde hay una forma de devolverle la vida a su madre... ¡así empieza, eh! No les estoy contando el final, ese es el disparador. Nada más y nada menos.

Y apenas el juego comienza, comienza también la bestialidad estética y artística a la que Ghibli nos tiene mal acostumbrados. Impresionante.

El juego varía entre animaciones full 2D creadas para la ocasión, y 3D cell shading perfectamente realizado. A veces ponía pausa para ver una imagen con el motor 3D del juego, y en pausa, parecía un frame de una peli de Miyazaki, HERMOSO.

El trabajo de producción es enorme, se nota por todos lados, voces, personajes, escenarios, diseños, guión. Hasta la música está interpretada por la Sinfónica de Tokio. Se lo nota y siente enorme. Uno tiene la sensación de que será infinito, y es verdad, entre 40 o 50 horas de juego (que se pueden extender si hacemos el cien por ciento de misiones secundarias). Esto es un película de Miyazaki jugable. Así nomás, así de ambicioso. Y la gente de Level 5 se tomó el trabajo con mucha responsabilidad. Ya había sacado una excelente versión para DS. Pero esto es algo que levanta el listón de calidad muy alto. Va a ser difícil igualar una producción a este nivel en un RPG japonés.

Apenas comienza el juego, nos damos cuenta de que estamos ante un típico juego de Level 5. Aparece la pantallita con el logo, "press start", Tirrrringgg!!!, el sonidito del botón, y empieza. Hacía tiempo que había abandonado a los RPG japos. Me había cansado de la monótona jugabilidad que aman



los nipones, que a mi entender por la obsesión de no evolucionar la jugabilidad, de no innovar en el sistema de batallas y demás, fue uno de los causantes de que poco a poco perdieran terreno en el mundo gamer occidental. En occidente la evolución de los RPG ha sido progresiva, sin descanso, hasta llegar a maravillas como Skyrim. Pero los japoneses son así, son rutinarios, rígidos, metódicos. Y aman que sus RPG sean siempre iguales, ellos buscan esa estructura cuadrada cuando van a jugar este tipo de juegos, y Level 5 sabe cómo dárselas.

Así que encaré, y era la típica jugabilidad que esperaba (Dragon Quest, Final Fantasy VII, esa onda) los personajes charlan (mucho) con textitos abajo que suenan "TRRRRRR-RRRRRR", hasta que termina de escribirse. Avanzan los personajes por enormes parajes, hasta que se frena de repente, un blur noventoso viene a cámara, y enfrentamos a los enemigos en un escenario tipo arena. Se detiene todo, 1-das la acción, 2-el personaje obedece, 3-apretamos hechizos, 4-se detiene todo otra vez, 5-elegimos hechizo, 6-vuelve la acción, 7-el personaje ejecuta la acción... y así. MIL VECES ASÍ. Y siempre la misma música para el combate, las estadísticas al final, etc.

Y esto no es un error del juego, eso es lo que espera el público nipón de un RPG de Level 5.

Pero Ni no Kuni tiene sus propias características, variantes que le da cierta "modernidad", por supuesto. En los combates tendremos la ayuda de unas particulares criaturas llamas únimos; estos bichitos salen de nuestro corazón (SO KIUT) y son una especie de Pokémon que tendremos que criar dentro nuestro, ayudarlos a evolucionar y a darles mejores armas y poderes. Incluso podemos ponerles nombres.

Esto combinado con tres personajes, a tres unimos por personaje, le da una complejidad a nivel táctico muy interesante. Y hay momentos en el juego donde las batallas se complican bastante. Entonces tendremos que estar atentos para balancear bien a nuestro equipo.

Otro elemento indispensable para sobrevivir es estudiar el enorme compendio de mago, "El Vademécum". Este libro es fundamental para que nuestro personaje pueda lograr su tan preciado objetivo, porque si no se convierte en un poderoso mago no podrá revivir a su madre. Cientos de hechizos, fórmulas de alquimia, relatos, bestiario, cada uno de sus capítulos nos ayudará en la aventura, y en algunas ocasiones tendremos que usar nuestra inteligencia para sobrellevar un problema con magia, y nos encontraremos leyendo y releyendo las páginas del libro para tratar de encontrar la solución.

Y uno encara, sigue, y aparece un personaje entrañable, otro, se ríe de los chistes del guión, y sigue. Y cuando se aproxima silencioso el fantasma de la monotonía por detrás de nuestro sillón, Level-5 junto con Ghibli dan un giro a la historia una y otra vez, nos muestran un posible mundo al que llegar, nos enfrentan a un boss imposible a primera vista. Alejan a un compañero inesperadamente. Conocemos nuevos mundos. Barcos que vuelan, reinos de cerdos con un boss que se llama Porco Groso (en clara referencia a "Porco Rosso", otra gran peli de Miyazaki). Combatimos en las entrañas de una madre-montaña, cabalgamos dragones, vamos y venimos del mundo de fantasía al pueblito de Oliver. Viajamos en el tiempo, jugamos al casino de los muertos (adictivo como en el mundo real... ojo). Y de vez en cuando mientras estamos recorriendo y viviendo todas estas maravillas, recordamos nuestro objetivo: Oliver tiene que revivir a su madre, y todavía falta mucho por recorrer. Uno lo siente, lo percibe, esto va a ser grande y complicado, pero el fin lo vale. Queremos ver ese momento, queremos ver que Oliver logre su cometido. Pero conociendo las historias del Studio Ghibli, no sabemos si lo logrará realmente. Ay.

Eso es contar una historia. Encima la manejamos nosotros. Por eso hay que festejar esta obra, porque de la misma forma en la que Journey lo hizo el año pasado, Ni no Kuni nos empuja hacia adelante, y hasta nos saca un lagrimón.

A veces el sistema de combate anticuado me generaba un poco de tedio. Por momentos el sonido TRRRRRRRR, del texto de los diálogos me quemaba. El incómodo e inesperado corte abrupto en los caminos, cuando te ataca un enemigo, me fastidió un poco también. Algunas veces el tono de la historia se pone un poco naif e infantil (aunque no lo es, para nada).

Pero esto no le quita excelencia a Ni no Kuni. Es un juego para disfrutarlo con paciencia, una obra para visualizar milimétricamente, con atención –y admiración– al esmero que pusieron sus creadores en esta colosal producción. Y también un homenaje a los antiguos RPG japoneses que nos dieron tantas alegrías en las generaciones anteriores.

Un juego imprescindible para los usuarios de PS3 que aman la aventura. Y el sueño húmedo de todos esos nerds que amamos explorar hasta el último milímetro de cada escenario, dilucidar cada secreto, levelear hasta el techo, obtener hasta la última "Espada de corcho, de no sé dónde", por meses y meses.

La magia se hace juego, y Ghibli desembarca en la industria. A festejar entonces con esta increíble obra de arte exclusiva de PlayStation. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Ghibli y Miyazaki se prenden a jugar un poquito con la Play.

LO BUENO: Una enorme producción al nivel de cualquier película del maestro Japonés.

LO MALO: Jugabilidad "antigua" por momentos. El TRRRRRR de los textos de diálogo... ¡por Diooos!

91%

Agradecemos a CD Market por cedernos Ni no Kuni: Wrath of the White Witch para esta crítica.





La acción
en tus manos

WIRELESS PRO
PS3 - PC



boom-box.com.ar



BLAZE
XBOX - PC

La línea más completa de accesorios para PC, PS2, PS3, Wii y XBOX.



WIRELESS PRO
PS3 - PC



BLACK HAWK
PS2 - PC



GLOW
PS3



FLOW
PS3



MODVIT
WII

www.levelupworld.com

GARBARINO · compumundo · EL MUNDO DEL JUGUETE · FRÁVEGA · ZENGK · Replay · MEGATONE · WAL-MART



SCS SOFTWARE | SIMULACIÓN | PC

Por Fernando Coun | Shinjikum

Euro Truck Simulator 2

Las rutas europeas nunca volverán a ser las mismas

Y NO. Desde que aquella calurosa tarde de febrero en que mi ¿buen? amigo Marcos, buscando el frescor de mi aire acondicionado, tomó el volante de mi flamante Volvo FH16. ¿Para qué habré invertido tantas horas en transportar mercaderías procurando respetar límites de velocidad, semáforos, sentidos de circulación y horarios de entrega?

–Marcos, bancame un segundo que voy al baño.

–Che Fer, ¿a qué 'tas jugando?

–Nada que te interese. Un simulador de manejo de camiones –cierro la puerta y escucho a lo lejos: –¿Puedo probar?

–Sí –respondí–, pero ojo que ando escaso de plata y tengo una deuda con el banco así que no choques el camión.

A partir de ese momento Marcos se dedicó, por lo que podía adivinar por sus preguntas, exclamaciones y sonidos en general, a desandar el largo camino que me había llevado a tener mi propia empresa con cinco camiones y cuatro choferes a cargo.

–Fer, es un embole esto de ir despacio. ¿Si pasás el límite te ponen mul...? Uh, sí... perdón. ¿A contramano no...? Tampoco, multa. Ma' sí, ¿tenés para mucho ahí?

–¿Por? –le respondí.

–Por nada –retomó–. ¡Nooo! ¿Se puede llamar a la grúa?

–Sí, con F7 ves el estado y podés llamar...

–¡Gracias! ¿Qué se supone que hay que hacer? –me preguntó, a esa altura, ya algo tarde.

–Tenés que buscar trabajo, desplazarte a la empresa siguiendo el GPS, levantar la carga, entregarla en destino en tiempo y forma... y listo.

–Pero, pará, ¿tenés que competir contra otros para llegar antes? ¿O chocarlos para que no lleguen? –me preguntó, algo desilusionado.

–No, nada de eso –respondí ofuscado.

–Y bueno... –me dijo con un dejo de sarcasmo– Eso sí, se ve que tiene alto gráfico, parece real, y la lluvia... ¡nooo mirá la luna, zarpada! Pero no se ve nada...

–¡Poné las luces altas con F4! –grité.

–No es eso –respondió– se durmió el chofer o sea yo...

De repente, el subwoofer vibró. La puerta del baño se sacudió. Marcos lanzó un grito ahogado. Y a mí... se me cayeron las lágrimas. No quise ni preguntar, pero cuando finalmente me bajé del trono, corriendo, con el cinturón desabrochado y omitiendo el bidé, pude ver la cara de Marcos que me miraba como pidiendo perdón y detrás suyo a mi Volvo con la carga desparramada en la autopista y subido a tres autos.

Sin plata, sin la entrega concretada y sin camión, no tuve más remedio que despedir a dos de mis empleados y vender los camiones que manejaban para recuperarme. Demasiados golpes en muy poco tiempo. Marcos no dijo nada. Agachó la cabeza, se paró, abrió la puerta –de casa– y salió cerrando suavemente tras de sí.

Pasó una semana antes de que me llamara. No lo atendí. Pasó otra semana y ya no llamó. Mejor. Los camioneros somos así. Rencorosos.

ETS2 genera sentimientos encontrados. Por un lado tenemos un simulador con todas las letras, incluyendo mejoras en habilidades –mayores distancias, cargas peligrosas, etc.–, innumerables accesorios para los Renault, Volvo, Scania, Iveco, entre otros y la posibilidad de gestionar nuestra propia empresa. Por el otro, carece de opciones multijugador y de desafíos específicos que pongan a prueba nuestra destreza. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El juego en el que podremos ser el rey de las rutas.

LO BUENO: La simulación, gráficos y opciones de gestión.

LO MALO: Falta multijugador y desafíos.

80%

Por Durgan A. Nallar | Dan





Another Dragon

Al arte de patear traseros de orcos, magos y demás petisos

SOFTNYX es una compañía transnacional con origen en Corea, y desde hace un tiempo nos estuvo enviando noticias de los lanzamientos que hacen para Latinoamérica. Uno de estos es GunBound, un MMORPG Free to Play muy popular, pionero en la región y con muchísimos jugadores de Argentina, aunque no se trate del título más conocido ni promocionado por estas pampas. La sorpresa viene, ahora, en formato iOS. Softnyx acaba de lanzar su primer juego móvil compatible con iPhone, iPod touch y iPad, nos envió un código de descarga y... ¡nos voló la peluca!

Another Dragon nos pone a defender un castillo contras las hordas de un malvadísimo hechicero que, para no perder la costumbre, asesinó al rey, tomó su lugar, fue vencido, sobrevivió como rey de la oscuridad y ahora anda enviando orcos, magos, dragones negros y otras criaturitas a destrozar todo lo que se le cruza. La historia de fondo no tiene mucho peso durante el juego, pero el gameplay es excelente.

Hay un castillo que defender sumando soldados, arqueros y magos, y nosotros comandamos un dragón que tiene varios poderes diferentes con los que se puede trasladar soldados, incendiar hasta los huesos al enemigo, o destruir torres y estructuras con bolas de fuego y otros chiches. Las torres generan oro cuando mantenemos tropas cerca, y con lo recaudado se puede crear más ejército. Another Dragon es freemium, o sea gratuito y por supuesto para monetizar tiene un shop donde se puede comprar cascos, armadura, alas más poderosas para nuestro dragón, otros jinetes, oportunidades de resucitar, y más, utilizando el oro, y claro, también comprando oro con dinero real. Es posible jugar sin gastar ni un centavo, pero requiere de buena paciencia. Imprescindible endurecer la armadura, el jinete y el poder de ataque del dragón, porque no es un juego fácil. Los enemigos que arroja el rey oscuro llegan casi sin pausa y la estrategia obliga a interponer nuestros ejércitos para que no rompan el castillo, al tiempo que juntamos oro, atacamos desde el cielo las torres y las criaturas más complejas, preparándonos para el gran encuentro final con el jefazo, que viene a lomos de un inmenso dragón negro y pega que da calambre.

Son ocho mundos –hay selvas, desiertos, glaciares y volcanes– y cada mundo tiene ocho escenarios que dan premio en medallas cuando los terminamos. El juego se va poniendo más y más bravo, así que da bastante trabajo; pero, por suerte, es equivalente a la diversión que ofrece. Aunque es un tower defense, resulta fresco y además responde muy bien. Un tap en la pantalla desplaza el dragón que montamos a ese lugar, un tap en un enemigo hace que el monstruo lance una llamarada, y si estamos a buena altura y tocamos una torre o un lugar, el dragón arroja su ataque especial. Todas las criaturas y torres tienen barras de vida (o resistencia).

En síntesis, si tienen un dispositivo de Apple, no den vueltas y súbanse a este dragón. ¡Nuestras felicitaciones a Softnyx por su primer lanzamiento móvil! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un tower defense freemium con mucha onda y originalidad.

LO BUENO: Es gratuito y lo que vende en su shop está bueno. Linda estrategia. Difícil como la gran siete. Gráficos simpáticos.

LO MALO: Le falta dramatismo en la historia. No tiene multiplayer.

80%

MICROSOFT STUDIOS | KLEI ENTERTAINMENT | STEALTH BIDIMENSIONAL | PC, X360

Por Pablo Marzocca | @pablomarzocca



Mark of the Ninja

Matar desde sombras 2D nunca fue tan divertido

CON LA VELOCIDAD DEL RAYO me posé sobre un poste de luz y, rompiendo la lámpara que alumbraba el jardín, llamé la atención de uno de los guardias. Para cuando se percató de mi presencia mi espada había atravesado su garganta y, en pocos segundos, su cuerpo se mecía atado al poste.

Mark of the Ninja comienza con un ataque sobre la base del clan ninja Hisomu. Nuestro personaje, un ninja sin nombre, acepta la misión de vengar lo sucedido. Para estar a la altura de las circunstancias se somete a un antiguo ritual, recibiendo unos tatuajes que aumentan enormemente sus habilidades a costa de perder gradualmente la cordura.

La historia, contada mediante animaciones de gran calidad, se limita a unos pocos minutos y deja rápidamente lugar a lo más fabuloso del fichín: el gameplay 2D, con el ninja saltando entre tejados, meciéndose de postes y escabulléndose por alcantarillas. Pero lejos está de ser un paseo por el parque: no hay que abandonar las sombras ni hacer ruido, puesto que si los enemigos se percatan de nuestra presencia nos derrotarán con unas pocas balas. El manejo del sonido es sencillamente genial: cuando algo hace ruido, como una lámpara rompiéndose o nuestro personaje corriendo, de la fuente de sonido emana una onda circular que se extiende por la pantalla. Si un guardia queda dentro del círculo escuchará el ruido e irá a investigar. De esto podemos sacar ventajas: un ruido intencional puede servir para distraer enemigos y mirar con atención los círculos sonoros generados por ellos podrán indicarnos su posición aunque no podamos verlos.

Mark of the Ninja es un fichín que te da un impresionante grado de libertad en tus acciones: Los niveles son sucesiones lineales de situaciones que se pueden resolver de muchas maneras, forjando a la larga nuestro propio estilo como ninjas. La decisión de matar o no a los enemigos es



por completo nuestra. Si optamos por la vía sangrienta, las ejecuciones nos obligan a resolver un QTE muy simple y se caracterizan por una fabulosa animación. Además, en cada nivel hay nueve medallas: tres pergaminos escondidos, tres objetivos secundarios y tres puntuaciones a superar. Las medallas se pueden intercambiar por mejoras y nuevos objetos, sumando aún más opciones para avanzar por los niveles.

Es cierto que Mark of the Ninja tiene algunas cosas negativas, pero son claramente minimizadas por todo lo positivo. La variedad de posibilidades para resolver las situaciones, la fantástica integración entre presentación y gameplay y la cantidad de cosas para hacer en cada nivel lo convierten en una de las joyas de los últimos años. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un refrescante fichín 2D que nos hará sentir verdaderos ninjas.

LO BUENO: Controles excelentes, gran variedad de habilidades y objetos, niveles bien diseñados con retos escondidos y arte, animaciones y gráficos de primer nivel. Ah, y muy económico.

LO MALO: Los QTE pierden el reto muy rápido y las animaciones de ejecución tienen poca variedad. Es tosco jugarlo con mouse y teclado. Queda agotado tras quince horas de juego.

92%

Por María Luján Oulton | @LuOulton
Objeto a



Proteus

De Ed Key y David Kanaga

SEGÚN LA MITOLOGÍA GRIEGA Proteus era el dios de mar y tenía su hogar en la isla de Pharos en pleno Mediterráneo. Su poder era ver el futuro, pero únicamente lo develaba cuando era capturado. Atrapar a Proteus era una tarea complicada ya que su segundo don tenía que ver con la capacidad de transformarse y camuflarse.

Proteus... el nombre se funde en la pantalla y abrimos los ojos para encontrarnos en medio del mar bajo un sol incandescente. El silencio sólo se ve interrumpido por las olas chocando contra nuestro cuerpo. A la distancia una isla. Llegar a ella implicará el inicio de una experiencia sinestésica, será como ingresar en un caleidoscopio de sonidos y colores.

Proteus le da una nueva vuelta de tuerca a los videojuegos de exploración. Bajo una estética 8bit, en primera persona y con una jugabilidad cien por ciento intuitiva y sencilla, el gancho está en el aspecto sonoro. Recomendable equiparse con unos buenos auriculares. El desafío aquí es animarse a recorrer por el mejor placer de recorrer, hay que vencer la ansiedad inicial de no tener indicación ni objetivo alguno. Luego de unos minutos de dar vueltas y testear la respuesta del entorno, casi sin darnos cuenta nos vemos atrapados por la isla.

Desde la fatídica aseveración de Roger Ebert en contra de la potencialidad artística de los videojuegos mucho se ha escrito y desarrollado sobre las relaciones e incidencias de estos en el campo sensorial y emotivo. Sobre cruzar barreras y adentrarnos en desafíos estéticos y narrativos. Proteus eleva la apuesta, apela a otro sentido y propone que un videojuego puede ser una experiencia musical. No por la banda sonora, ni por los efectos, ni tampoco por la sinergia entre historia y sonido. Por lo auditivo mismo como fin y guía. Por una nueva percepción. Una construcción narrativa guiada por lo sonoro.



Más que nunca aquí es válido el doble sentido de "play". Proteus es jugar y sonorizar. En la isla cada objeto tendrá su sonido. Cada estación impondrá su tempo. Cada acción tendrá una consecuencia en el ámbito de lo sonoro. La isla genera proceduralmente su propia música y nosotros elegimos cómo movernos en base a qué queremos escuchar. En la composición sonora se siente la influencia del ambient y de la música generativa.

Antecesores de Proteus se podrían encontrar en Electroplankton, en experiencias como Bloom (para celulares) y sus sucesoras de Brian Eno y Peter Chilvers, o en el app Biophilia, de Björk. Todos ellos desarrollos herederos de los trabajos de George Lewis, David Behrman y de las producciones de Cage, Fluxus y Eno. Programadores, músicos y artistas experimentando sobre las relaciones entre ruido y silencio. Preguntándose por el lugar del público y del creador. Obras todas provocadoras.

Proteus se inscribe dentro de este marco de producciones. Cuesta categorizarlo y es que quizá justamente de eso se trate. De sacarnos de los lugares de confort, llevándonos a explorar y experienciar. [i]

www.visitproteus.com

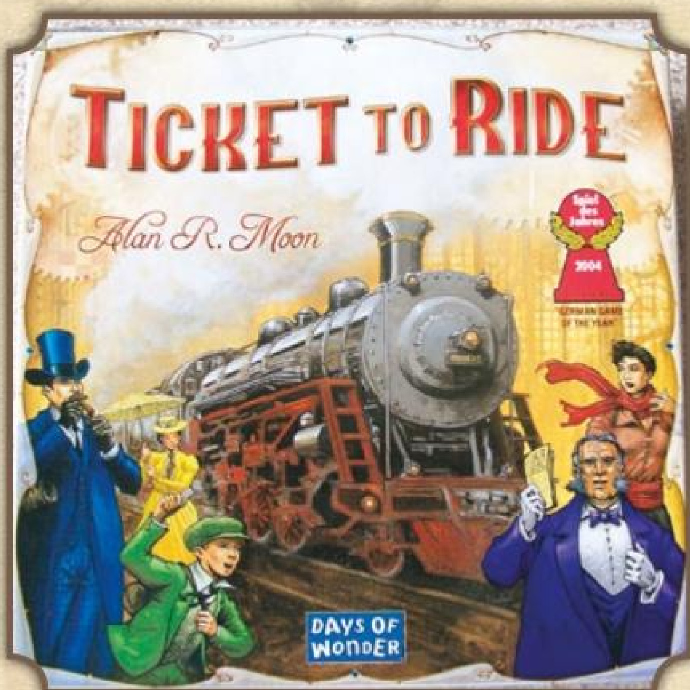


Ticket to Ride

Guarda que viene el boletero

Por Pablo Huerta | Editor de GUIQ.com.ar

"SHE SAID THAT LIVING WITH ME, is bringing her down yeah. For she would never be free, when I was around. She's got a ticket to ride. She's got a ticket to ride. She's got a ticket to ride", cantaban los Beatles en 1969 y vaya que han viajado los muchachos de Liverpool. El nuestro será un ejercicio más modesto, pero no por eso menos interesante.



Con Ticket to Ride, cada jugador se pone en el rol de un empresario del transporte ferrocarril -para la baba de los amantes de Railroad Tycoon-, con el objetivo de construir la red ferroviaria más grande. Claro, sin dejar de conspirar contra los demás jugadores para evitar que lo logren ellos.

Las localizaciones son variadas, pero por caso –y teniendo en cuenta que fue el primero- vamos a hablar de la versión centrada en los Estados Unidos.

La caja básica, que en yanquilandia cuesta alrededor de 35 dólares, contiene:

• Un tablero donde se registran los puntos acumulados, siendo el objetivo del juego sumar la mayor cantidad de puntos posible, y donde figura el mapa de los Estados Unidos (hay otras versiones: Europa, Asia, Suiza, etc.) con el trazado de numerosas redes ferroviarias.

• 30 billetes de destino (misiones) con recorridos entre dos ciudades no adyacentes que deberemos completar para sumar puntos. Cuanto más lejanas las terminales entre sí, mayor la recompensa en "porotos".

• Trenes de colores. Un total de 45 piezas hechas en madera para cada jugador, que se irán situando en el mapa para marcar aquellos destinos que hayamos logrado unir.

• Y cartas (tarjetas) con diferentes tipos de vagones dibujados: hay nueve variantes (colores) diferentes (una es comodín). Cada trazado de ferrocarril requiere una cantidad determinada de vagones. Por ejemplo: se necesitan seis tarjetas rojas (en el juego representadas por el vagón carbonero) para llegar de Miami a New Orleans.

Los jugadores comienzan con cuatro cartas al azar y tres billetes de destino, de los cuales pueden descartar uno (lógicamente el más difícil). En cada turno, el jugador activo elegirá:

1. Robar dos cartas de vagones. Siempre hay cinco expuestas al lado del tablero y un mazo con tarjetas boca abajo que son una incógnita (obvio). Se puede elegir de un lado u otro.

2. Jugas cartas de la mano para reclamar una ruta. Recuerden: si en el tablero para unir dos ciudades adyacentes hacen falta por ejemplo cinco vagones naranjas, es necesario tener en mano esas cinco cartas de ese color o algún un comodín (los vagones multicolor sirven de comodín y solo uno de ellos se puede tomar si está boca arriba).

3. O robar nuevos billetes de destino. Se toman tres y el jugador debe quedarse con al menos uno. El punto a favor: completar estos recorridos al final del juego es lo que más puntos otorga. El punto en contra: aquellos recorridos no completados en lugar de sumar, restan.

Las otras dos maneras de ganar puntos (además de los mencionados billetes de destino) son completando rutas entre ciudades adyacentes (cuanto más distantes entre sí, mayor recompensa) o completando la ruta continua más larga.

Es un juego de equilibrios donde si apostamos por muchos destinos, participaremos de una ruleta rusa; si juntamos vagones en mano para conseguir recorridos más largos, corremos el riesgo de que se nos anticipe otro jugador (aunque hay destinos con recorridos dobles), y donde si nos apresuramos a conseguir destinos cortos, pronto nos quedaremos sin recursos para el crecimiento a mediano y largo plazo. Todo concluye en saber elegir las misiones adecuadamente, cuándo acumular trenes y cuándo reclamar recorridos. Menuda tarea.

La partida continuará por turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que la reserva de trenes de un jugador llegue a dos o menos, y a partir de allí se juega una última vuelta.

[TICKET TO RIDE]

Es un juego del 2004, que fue diseñado por Alan R. Moon y es comercializado por Days of Wonder. Desde ese año lleva más de 750 mil copias vendidas y ha obtenido toda clase de premios, incluido el Spiel des Jahres (una suerte de Oscar en el mundo de los juegos de mesa).

Versión 1010101

Como no podía ser de otra manera, el juego tiene su pata online y pueden encontrarla en Steam desde mediados de 2012. Hay cinco versiones distintas: la original cuesta 10 dólares y el pack completo con todas, 20 dólares. Ofrece la posibilidad de jugar en solitario en contra de uno y hasta cuatro oponentes con AI, u online en una comunidad con decena de miles de jugadores, que, según reza la web, dan inicio a una partida nueva cada cuatro segundos.

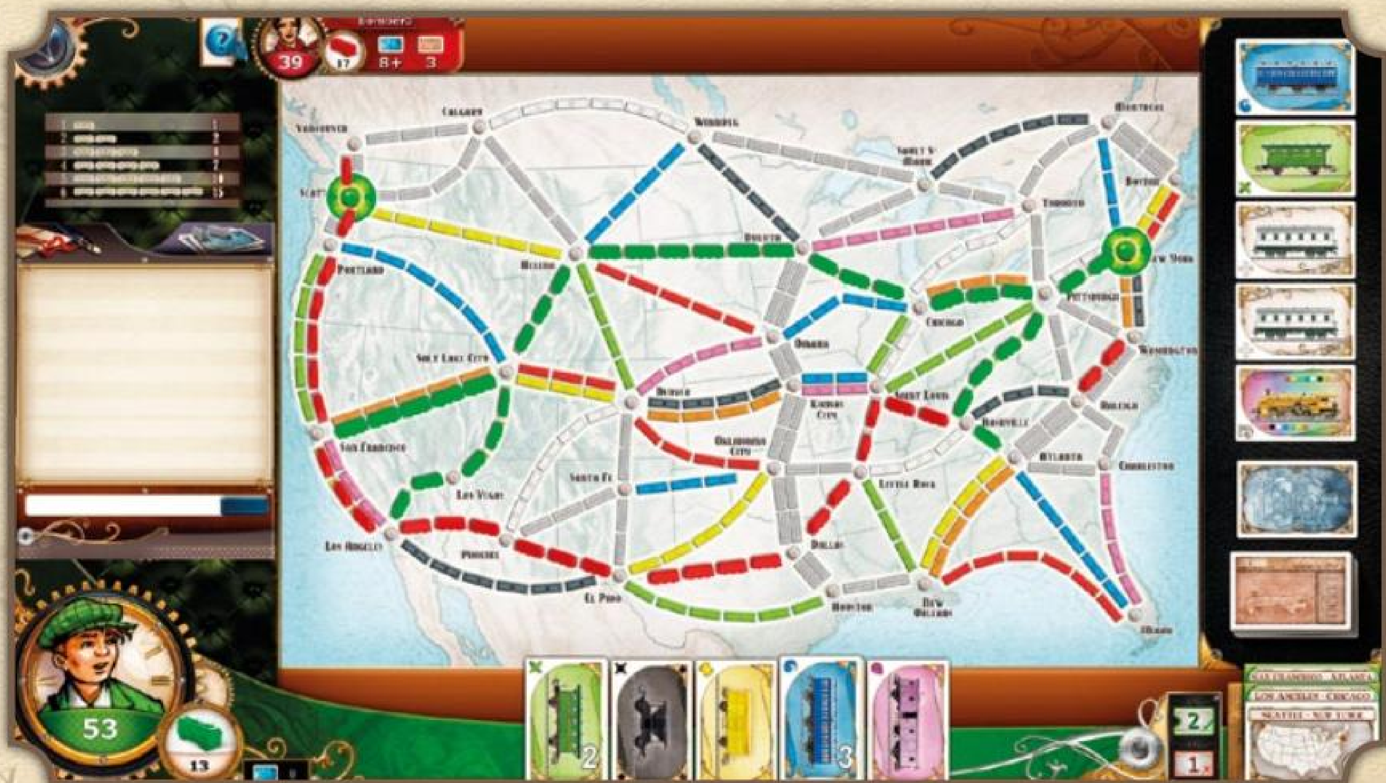
Algunas estrategias

¿A quién no le gusta correr con el caballo del comisario?

A todo o nada. Tus misiones apestan y encima no aparecen los vagones que necesitás... Olvidate de eso y empezá a armar los recorridos más largos posibles en cualquier lugar del mapa para acabar con tus 45 trenes lo antes posible. Si te sale bien, los demás jugadores no van a entender a qué estás jugando e incluso les podés llegar a bloquear sus propias rutas. Y antes de que puedan reaccionar se culminó el juego y tienen varias misiones a cuestas.

La Gran Mandingo. Si tu misión es unir dos destinos bien lejanos, jugátela y busca ampliar el recorrido para sumar también los puntos por la ruta más larga.

El piquete. Te tocaron misiones accesibles pero que otorgan pocos puntos. Plantate de entrada y bloqueá los caminos cortos: primero, Houston-Dallas, Atlanta-Nashville y Kansas City-Omaha, y luego, Portland-Seattle y Vancouver-Seattle. Las puteadas del rival serán como un coro de ángeles para tus oídos. [i]







Global Game Jam 2013

EN 2011 ME ESTABA MUDANDO, en 2012 salía de manejo 4 AM rumbo a Floripa, este año me agarró con mi hijita recién nacida. ¿En 2014?

Por Lic. Rodrigo M. Valdone | Founder de Creative AR Studios | Projecto Imaginibus

NUEVAMENTE ESTUVIMOS EN LA GGJ, uno de los eventos más atractivos del mundo del desarrollo. En números, este año se registraron alrededor de 17.000 jammers en 319 jamsites de 63 países alrededor del globo. Hubo 12 países que tuvieron sedes por primera vez: Egipto, Grecia, Hungría, India, Latvia, Macedonia, Marruecos, Nigeria, Serbia, Túnez; y entre ellos Bolivia y Chile por América latina. Se registraron alrededor de 3.300 proyectos. ¡Nada mal, eh!

Cada vez más países y jammers están participando, lo cual es muy bueno para esta comunidad e industria que no paran de crecer. Este año la GGJ13 se realizó los días 25, 26 y 27 de enero sin parar y sin soplar. Desde Argentina participaron varias sedes: Ciudad Autónoma de Buenos Aires (1), Santa Fe (2), Buenos Aires (1), Córdoba (1), Santa Fe (2) + Rosario (1), Mendoza (1) y Tucumán (1). En Capital figura una sola sede, Image Campus, aunque hubo otra guarida en Dorrego.

Para tener en cuenta: ¡los culiaoos con 28 juegos rompieron el record para nuestro país, bien ahí por el fernet cordooobés! Siguieron de lejos Ciudad de Buenos Aires con 17 y Santa Fe con 16. También se agregaron provincias nuevas con muy buenos juegos: Mendoza con seis, Tucumán con tres, y Provincia de Buenos Aires con dos. ¡Atenti con estos datos, estaría bueno que en las demás provincias organicen sus sedes para el 2014!



LATIDOS

Este año el disparador fue un sonido, "latidos de corazón", muy interesante para que los cerebritos esquizo-mico-frénicos dispararan ideas de cualquier índole. ¡Sino miren estos nombres geniales!: Corazón de tachero y Tubercolossus.

Los diversificadores (son esas cosas molestas con las cuales en teoría y poca práctica hay que cumplir para sumar puntos ante una eventual posibilidad de ganar) fueron variados, por ejemplo:

Age Nintendo: Debía ser un juego de 4 Kb máximo.
Stay Inside the Box: El juego debía suceder en una sola pantalla, sin scrolling (esto en mi opinión alentó a los laberintos, hay varios y muy buenos).
True Colors: Solo 16 colores.
Backwards: Por ejemplo que los controles cambien o se den vuelta durante la partida (ver juego Crankout!).

Y varios diversificadores molestos más que pueden consultar en la página de la GGJ.





LAS MEJORAS

Hablando de los juegos que participaron en la sede de Image Campus, la percepción fue que la calidad aumentó significativamente con respecto a otros años. Se observó una profesionalidad y calidad técnica de artistas muy interesantes, los programadores estuvieron bien afilados, los diseñadores como siempre ahí intentando que alguien nos dé bola y los músicos... ¿y los músicos?

Hubo mucho rock and roll, sí, gente escuchando trash..., arte, risas, locura, café, programadores fugados, diseñadores enojados, chicas en bikini haciendo cosplay. (?) ¡Dónde está mi Lilia! (Las de [i] no aparecieron), etc.

¿Por qué salieron mejores juegos? Hay varias teorías, lo interesante es que cualquiera significa buenas noticias. Los artistas, programadores y diseñadores son profesionales, casi, o muy idóneos. Llegaron grupos ya armados (no todos) para participar, que aunque no va con el espíritu de la Jam se ahorraron tiempo de conocer gente y fueron directo a los bifes, llegando con trabajos más terminados.



Había gente con varios juegos hechos ya a sus espaldas, claramente aportando su experiencia y logrando mejores resultados. También se sumó gente nueva que estudia carreras de videojuegos, cosa que antes no existía y hace unos años gracias a instituciones como IC se pueden ir metiendo en el mundo del entretenimiento.

DESDE ADENTRO

Mi experiencia personal fue extraña este año. Me uní a un grupo de tres programadores que no tenían diseñador ni artistas. Yo como GD, dije: bueno, la mayor parte del problema está solucionado, ¡tres programadores! Después aparecieron dos artistas, y ya estaba en el cielo con todo el equipo necesario... pero, pequeño detalle, solo me dejaron pasarles unos pocos tips de diseño, y luego dieron rienda suelta a su MATRIX. Es decir, no pasaron más bola. Bueno, me dije, y me acomodé la hawaiana naranja y con aire tanguero... a estos pibes que les garúe finito y haciendo un poco de catarsis me dediqué a un boardgame junto a mi amigo Felipe Raizor.

Feelings Tree es el boardgame. Aunque aún no está terminado, la idea es muy original y buena onda. Como el tema principal era el corazón, nos abocamos a ver cómo reproduciríamos la idea desde un boardgame. La respuesta fue la evocación de momentos, situaciones felices y con ello transmisión de sentimientos. El juego está en marcha, hay un post en Duval.vg para aportar más ideas. Lo vamos a estar testeando próximamente... ya habrá más noticias.

No pude jugar a todos los juegos que se hicieron en esos tres intensos días, pero les recomiendo meterse e investigar globalgamejam.org/locations, buscar Argentina y a navegar. Se pueden descubrir juegos muy interesantes, locuras y sobre todo mucha creatividad que demuestra el talento local. Sería injusto decir cuál es el mejor, ustedes son quienes deben sacar sus propias conclusiones.

Bueno, hasta el 2014, año del Mundial... Prepárense para hacer juegos con Messi. Abrazo de Gol. [i]

Lucho's Big Adventure

Cómo dejar la virginidad a los 30

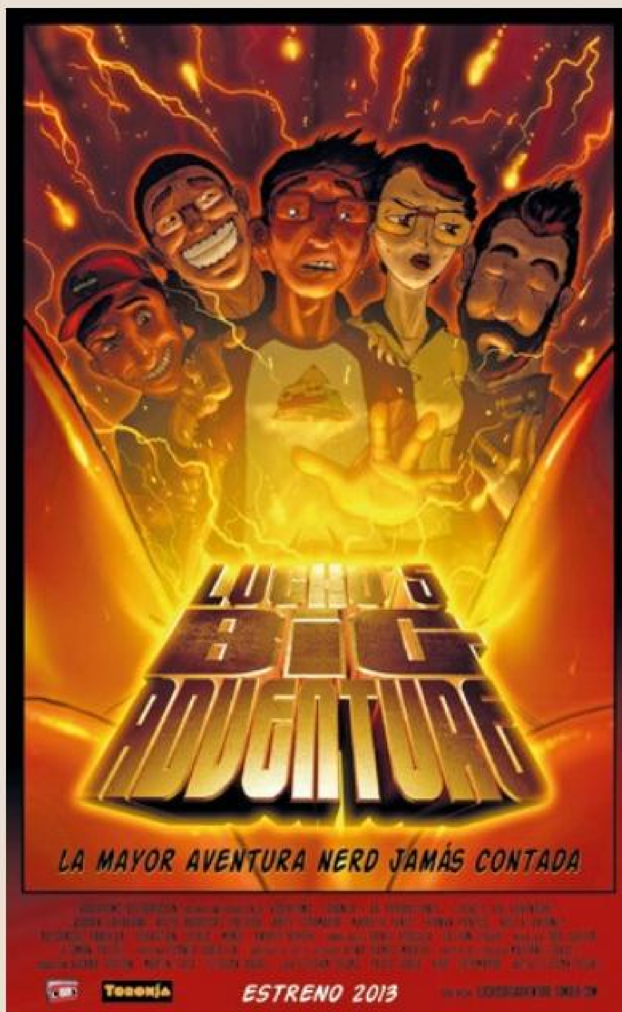
Por Hernán Panessi | @hernanpanessi | Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

ES LA PRIMERA VEZ que pasa: Argentina se despacha con una aventura cinematográfica repleta (¡por fin!) de guiños al palo. Desde lo márgenes, Lucho's Big Adventure trae, en sí misma, el advenimiento de un estilo de películas que tenemos vistas pero, ahora, con una saludable relectura made in criolla.



Es el especial de fin de año de TN Tecno. Los conductores, Federico Wiemeyer y Santiago Do Rego, dos conocidos freaks & geeks de los rayos catódicos, reparten productos tecnológicos de empresas amigas a través de una serie de ternas. Ahí, proponen una suerte de juego en donde un jurado zombie vota por lo mejor y lo peor del calendario 2012 en materia de nerdencias. Luego, se los ve a ambos animadores acompañados por los mismos muertos vivos moviéndose al son del hypeadísimo hit surcoreano Gangnam Style. Tiran el pasito del caballo. Ríen. Bailan con desparpajo. Algunos mal, otros un poco mejor. Todos se despiden. Créditos.

De no ser por una cuestión en particular, esta anécdota sería, tal vez, apenas una cuota simpática del bizarrismo vernáculo. Pero eso, claro, toma otro color cuando sabemos que aquellos zombies, en realidad, encontraron la forma subversiva de promocionar su propio producto. En televisión. En canal masivo. En horario inmejorable. Aquellos walking dead protagonistas de este cuento son, a la sazón, Esteban Rojas (realizador), Rocío Rodríguez Presedo (actriz) y Flopa Babouian (asistente en producción), quienes se encontraban promocionando, de forma particular, la que pretende ser la película nerd por antonomasia: Lucho's Big Adventure. Y ese raid mediático, que juntó apariciones en Diario La Nación, Revista La Cosa, Haciendo Cine, radios, el index de Tumblr.com, blogs del mundo et al, fue colaborando para la construcción de un imaginario propio. Único, extremadamente personal.



De la misma forma en que Kevin Smith y Judd Apatow –dos mentores en esto de hacer reír con losers que son cools porque son losers– forjaron a fuerza de personalidad y puro pecho su propia cosmogonía, quienes participan de esta nueva película abogan por una particular visión del mundo: la nerdencia como modelo. Y así las cosas, Esteban Rojas, su director, chileno afincado en Argentina (que ya coqueteó con el nerdismo en La Casa por la Ventana –2010– y quien, junto con Pablo Parés, creó una de las primeras webseries argentinas: Post –2010, conseguible en YouTube–), armó un convoy de celebridades (recontra) indies con la intención de formar su propio fandom.

En la ficción, Lucho (Adrián Garavano, cara conocida de la publicidad local) es un nerd fanático de los cómics, las figuras de acción y los videojuegos. Todo marcha bien en su vida, salvo por un pequeño detalle: va a cumplir 30 años y aún es virgen. Por ello, sus amigos –tan hardcore nerds como el propio Luchito– crearán un plan para que conquiste a la chica de sus sueños. En el camino, verdaderos enemigos se interpondrán a Lucho y los suyos. Y, en medio, de nuevo, a consecuencia de enfrentárseles e irse volviendo cada vez más hombres, aprenderán los valores del amor y la amistad.

Con mucho olor a Scott Pilgrim contra el mundo (Scott Pilgrim vs. The World, 2010), Virgen a los 40 (The 40 Year Old Virgin, 2005), Mallrats (1995) e influencias directas de

la Nueva Comedia Americana, todo sujeto en esa onda de historia generacional, Lucho's Big Adventure se estructura como una comedia de acción nerd financiada de una manera muy especial: con un novedoso crowdfunding promovido a través de las redes sociales. De esta manera, con el aporte voluntario de personas de todo el mundo, la concreción de esta película está siendo posible. (Resta, según se escucha por ahí, apenas algo de rodaje, otro poco de montaje, alguito de sonido y algo más de postproducción.) Además, como curiosidad, al igual que hiciera Kevin Smith con su primera experiencia cinematográfica, Clerks (1994), varios de los implicados vendieron parte de sus cómics, DVDs y objetos de la cultura pop para juntar dinero y ponerlo en pantalla. También, como forma de financiamiento alternativo, los implicados hacen una serie de fiestas (las "Fiestoronja", estén atentos en Facebook) para ampliar el universo de gente y, por supuesto, colaborar para que avancen las jornadas.

Pese a que todavía no está terminado, el film ya cuenta con un premio. De movida, entonces, unos laurelitos engalanarán su póster. Un corte parcial del largometraje se hizo acreedor de una mención especial en el 27mo Festival Internacional de Cine de Mar del Plata en la competencia Work In Progress. Es decir, de películas en progreso.

En rigor, Lucho's Big Adventure, que planea su estreno para fines del 2013, está manufacturada por VideoFlims Producciones (la versión productora de tu distribuidora favorita) y cuenta con el apoyo de la gran mayoría de los grupos de especialistas del cine fantástico argentino –FARSA, Malevo Films, Toronja, Horno, entre muchos otros– convirtiéndola en una de las películas con más intervención de todo el entretejido de la escena nac & pop. Y ahí, como en la vida misma, aportando un aderezo más al imaginario, este escriba interpreta a un personaje que se llama, sí, Panessi. [i]





LoKi

El modder más famoso y ¡sexy! de la Argentina

Por Micaela Giagnoni | @q3PaRkItA

ANDRÉS BARÉS, 24 años. Pero nadie lo juna así, porque todos los sufr-conocemos como LoKi, un grandote lanudo viking-style que anda siempre armado con destornilladores y sopletes. El Gran LoKi es un pionero en modding profesional. El tipo agarra un gabinete y lo hace tan lindo que duele verlo (y uno le puede encargar un gabinete personalizado de lo que quieras). Lo elegimos para inaugurar nuestra nueva sección Vida de Pornstars, y para no dañar nuestra reputación le pedimos a la hermosa PaRkItA que lo entreviste. LoKi se lo merece.

¿De qué juego medieval te escapaste?

De The Lost Vikings (Blizzard), por mí es la parte de "Lost", no me volvieron a encontrar.

Uno suele verte merodeando por todo evento, pero para el que no lo sepa, ¿qué es lo que te lleva a estar siempre?

Bueno, por un lado me dedico al modding, que es la personalización de computadoras para entusiastas. Por otro lado, estoy en todos los eventos sencillamente porque me gusta estar al tanto de la movida gamer y del hardware que hay en Argentina. Desde los primeros eventos grandes como la MaximoLAN ando rondando, solo que ahora como todos me conocen ya doy alguna mano tras bambalinas o directamente participo en los eventos presentando modding en vivo o algún proyecto nuevo. ¡Por ejemplo, en la WCG 2012 tuve un stand al lado del de IRROMPIBLES!

Un día te despertaste, abriste los ojos y dijiste: "HOY QUIERO MODIFICAR MI GABINETE". ¿Cómo fue la idea y los primeros pasos de ser modder?

A ver... si agarrar la chapa beige de mi primer gabinete a los 12, 13 años, con la agujereadora y atornillarle cosas en los agujeros cuenta como modding, creo que arranqué por ahí. Aunque a lo primero que puedo llamar MOD lo hice unos cuantos años después, inspirado por páginas europeas como Metkumods, Shilmar y The Best Case Scenario. Por supuesto nunca lo terminé, tiene varias partes que no se pueden mostrar (en una de esas en unos años lo subasto por millones). Pero como todo, sirvió como experiencia y fui leveleando el skill de modding a partir de ahí, por algo se arranca.

¿Tenés alguna meta a alcanzar para el mundo del modder? ¿A dónde o qué te gustaría llegar?

Y, lo ideal sería vivir de esto que es lo que disfruto haciendo. Ahora puedo decir que junto con mi amigo, Damián Aguas, somos los únicos modders del país que nos tiramos a la pileta y estamos alquilando una oficina para preparar trabajos y crecer. Más allá de eso, una meta particular sería exponer algún trabajo en el CES o la E3.

Contame de Loki Custom Tech, ¿cómo pasó de ser un hobbie a un trabajo?

LoKi Custom Tech es mi fanpage de Facebook, donde todos pueden estar al tanto de los laburos que voy haciendo, pero mi trabajo se llama "PC Crafts - modding studio", donde con mi socio preparamos soluciones que combinan modding con refrigeración y hardware de alto rendimiento. Y pasó de ser un hobbie a un trabajo cuando dije: "Tengo la experiencia necesaria y ahora hay una ventana por la que me puedo lanzar" y acá estoy. ¡Solo espero que abajo de la ventana haya un colchoncito!

¿Cuál pensás que es el toque que diferencia al modder profesional con la persona que agarró la chapa del gabinete, la cortó y la pintó?

Práctica, como todo. Todos arrancamos cortando y pintando una chapa de manera horripilante, algunos se dan por vencidos y otros seguimos arruinando gabinetes hasta que empiezan a salir más o menos bien; después te podés especializar un poco más estudiando (yo estudio diseño industrial) o sencillamente siendo un limado con los diseños. Pero todo es práctica, 1% inspiración, 99% transpiración. Por eso transpiro tanto.

¿Cómo ves la situación del modding en Argentina? ¿Creés que se considera un trabajo solicitado o simplemente es un gusto personal?

Hay pocos países donde podés vivir del modding, EE.UU., Alemania, Italia, algún país más de Europa y pará de contar. Acá tenemos buena cantidad de modders y algunos muy buenos, pero hay que crear un mercado y allanar el camino para que se considere un trabajo solicitado, y yo con mi machete voy abriéndome paso en la jungla de la computación con ese propósito.

En los eventos siempre se te ve, pero bajo la figura de modder. Cuando Loki no está haciendo gabinetes locos y usando aerosoles, ¿le gusta fichinear?

Mi juego indiscutido es el Diablo II: Lord of Destruction, al que jugué y sigo jugando hace 12 años y que a mi parecer es el mejor juego sobre el planeta.

Si yo dijera que solés ser un modder, and then you took an arrow in the knee, ¿qué podrías decir?

Yo diría que mi primo era un modder también, y yo solía serlo but then I took an arrow to the knee y terminé como un guardia de White Run... Ahí pegaste en el palo, The Elder Scrolls, y más particularmente el Skyrim es lo que me hizo desvelarme muchísimas noches. Creo que tengo unas 300 horas metidas y todo el mapa recorrido con mi vikingo (¿a que no saben cómo le puse?); el juego me gustó tanto que junto con Ángel de Thermaltake decidimos rendirle tributo en un gabinete de Skyrim que presenté en la Tecnofields 2012: tiene terminaciones en piedra y bronce, dragones de aluminio y hasta una réplica del muro de Alduin hecha a mano en el lateral. ¡Cuando le mostré el trabajo a la gente de Bethesda inmediatamente compartieron mi video en el Facebook oficial de The Elder Scrolls y tuve más de 10.000 visitas en dos días!

¿Hombre solitario o que prefiere la compañía? Es decir, ¿preferís los fichines single player o Multiplayer? (¡MALPENSADOS!)

Me encanta jugar los modos history cuando son buenos, jugué muchísimos más Single Player que Multiplayer, pero si vamos a lo que disfruto más, es pasarlo bien con amigos laneando u online con algún multiplayer. Ahora le estoy entrando al LoL, pero Diablo III también se ha llevado varias horas de mi vida. ¡O el HAWK, con mi joystick te gano seguro!

Fuera de gabinetes desarmados, pinturas, acrílicos, leds, eventos, fichines, ¿cuáles son las cosas que más disfrutás hacer?

¡Hmmm, me sacaste muchas opciones! Puedo decir que comer pizza, especialmente si es con mi novia y MAS si las hace ella, boludear con mi socio en la oficina... ehh digo, trabajar. Y pegarle a la gente, o por lo menos molestarla.

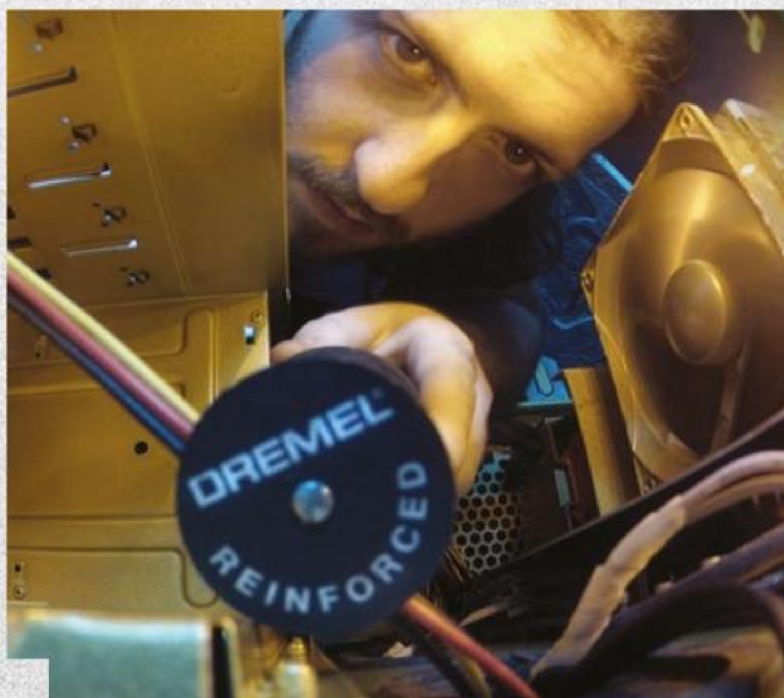
¿Cuál creés que va a ser la causa del fin del mundo? ¿Tenés planes de supervivencia?

Creo que el fin del mundo se viene de la mano de Echelon y el control de la red por parte de las megacorporaciones. La red libre se va a volver perseguida y nos van a obligar a vivir en el underground, en cuevas o los talleres de la línea C del subte... Tengo planes, sí, ya llevo cinco años de ninjutsu y varios cursos de especialización en defensa, prevención y combate con cuchillos. En cuanto tenga un manguito más me hago los cursos de tiro defensivo y ahí estaríamos.

¿El pelo largo te da alguna especie de superpoder o algún skill particular?

Me da +5 en charm, +6 strenght, -2 en higiene, +3 en "qué calor" y tengo que gastar mi oro en las colitas para pelo que siempre se me rompen; pero sin pelo largo no sería LoKi, solo un modder más. Ah sí, y si me sacás un pelo y lo pones abajo de tu almohada, a la noche voy a llegar silenciosamente por la ventana y te voy a estrangular por sacarme un pelo. [i]

Para seguir los proyectos de LoKi:
facebook.com/LoKiCustomTech
Para encargar un proyecto:
facebook.com/PCCraftsmodding





Gamer TOC

Ser gamer es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles

DE DÍA SOY PUBLICITARIO y de noche salvo mundos, construyo ciudades imposibles, atrapo forajidos y salvo a la humanidad piloteando mechs gigantescos. Ser gamer es como comer porotos. Alimentan el alma y la imaginación, dan energía y traen… efectos colaterales.

Llega el mes de febrero y las vacaciones empiezan a tomar forma. Una escapada al mar de diez días. Poner los pies en el agua, agotar mis fuerzas corriendo con mi hija en el tobogán de agua, comer hasta reventar y tomar un vinito antes de acostarme. ¡Wiiii! Diez días casi desconectado, sin trabajar y con el teléfono apagado en el cajón durante el día. ¡¡Wiiii!! Diez días sin fichines... ¡¡¡NOOooooooooooooOOO oooooooh oooooooh!!! El horror.

¡Si hay algo que puede destrozar al gamer es saber que no va a tener su cuota de alegror diario durante tantos días!

Fichinear es una sucesión de TOCs

En mi caso jugar es casi un TOC (trastorno obsesivo compulsivo) que se convierte en una rutina que a su vez se rodea de otros TOCs. Dentro de esa rutina, hay una sucesión de eventos que deben desencadenarse siempre en el mismo orden para no sentirme como Sheldon cuando en The Big Bang Theory se desespera si alguien ocupó su lugar en el sillón.

Todas las noches después de cenar, cuando mi hija se duerme y ya es demasiado tarde para ver alguna película, mi mujer se sumerge en Facebook y yo aprovecho para escabullirme a la PC. Allí comienza la sucesión de eventos o TOCs que rodean al "main TOC". Prendo zapatilla 1, prendo aire, prendo zapatilla 2, prendo UPS, prendo PC. Mientras arranca tengo tiempo de salir con el cenicero al descanso de la escalera a prender un cigarrillo. Para optimizar tiempos en la pitada número 2 entro a tipear la contraseña de Windows, así al terminar el cigarrillo todo está listo.

Después de hora y media de picor fichinístico, todo este proceso se repite a la inversa para el apagado y a esto se suman TOCs satelitales en grupos de cuatro. Cerrar bien la puerta y chequearla empujándola 4 veces. Meter el índice en el pestillo de la puerta de la terraza 4 veces para chequear que esté cerrada. Empujar 4 veces la ventana del patio para asegurarme de que no está abierta. Tocar con el índice la traba de la puerta de entrada 4 veces. Bajar la llave térmica donde está conectada la PC, empujar la puerta de la heladera 4 veces para comprobar que esté cerrada. Controlar 4 veces que las perillas de la cocina estén cerradas y cerrar la llave de gas. Una vez hecho esto, mi cerebro puede hacer shutdown hasta el día siguiente.

A veces, más que un gamer, me siento el sereno de un shopping.

Playa paranoia y síndrome de abstinencia

Los primeros días fueron de paz absoluta. Arena, mar, buena comida y ponerme al día con las horas de sueño. Me sentía como David Banner cuando logra tener a Hulk a raya. Pero poco a poco el fichinero interior empezó a pedir y yo no tenía qué darle.

Lo más cercano a un videojuego era llevar a mi hija a los fichines (¡wiiii!)... de tirar pelotitas y sacar tickets (¡booooh!). Pasé de snipear soldados a snipear tachos con ocho pelotas plásticas de colores como única munición. Todo por ocho tickets roñosos.

Pasé de aprender los recorridos de los guardias de Hitman, a intentar encontrar un patrón de recorrido en una bola de goma para dispararla y lograr el preciado tesoro de 75 tickets (después de intentar 10 días, descubrí que el recorrido era errático y que los niños que lograban 50 tickets en un tiro sólo tenían un trasero desproporcionado). Una máquina donde para disparar no hay gatillo, hay botón rojo (¡buuuuh!).

Lo peor de todo es que después de 10 días leveleando, farmeamos una fortuna en tickets que mi pequeña decidió canjear por un juego de la Oca de cartón que podría haber conseguido en una feria por un tercio de lo que invertimos. (Si alguna vez juego WOW recordaré no prestarle mi user.)

Por la noche generé un nuevo ciclo de TOCs. El cigarrillo en el descanso de la escalera de la ciudad sería reemplazado por uno en la ventanita de la cocina. El único lugar de la casa en donde había 3G de a ratos, algo muy necesario para consumir mi placebo gamer. Allí estaba yo todas las noches haciendo la parabólica humana frente a la ventanita, compartiendo el tabaco con el Candy Crush del teléfono e intentando en mi incómoda pirueta no perder la señal para que mi progreso se sincronice en Facebook. Me sentí lo menos, pero funcionaba.

Pero mi dieta gamer estaba un poco desnutrida hacia los últimos días. Y empezó a notarse.

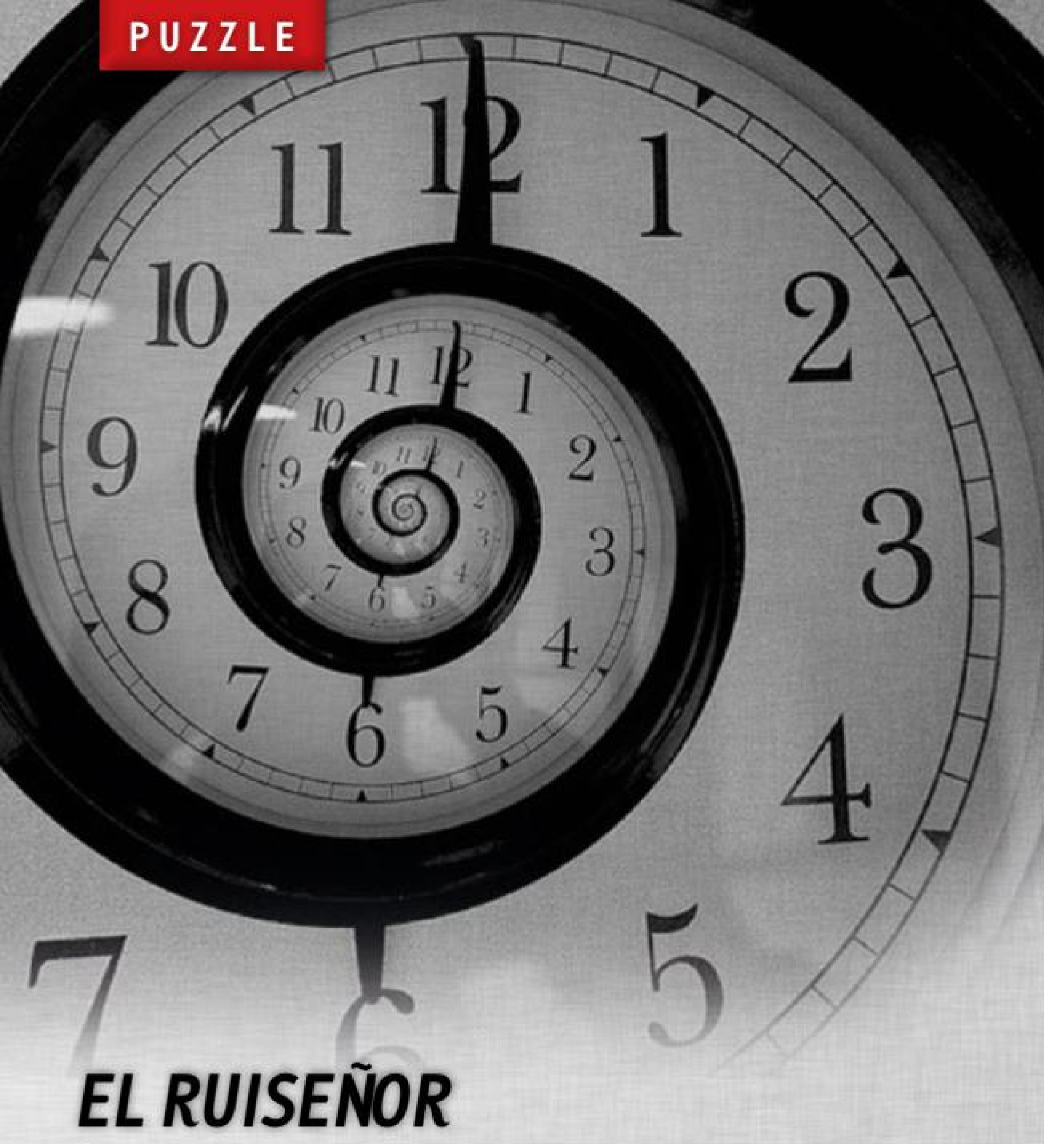
Vacaciones con subs

Mi mujer estaba feliz con mi abstinencia. Pero durante esos días, los fichines siempre estuvieron presentes como una especie de subtítulo invisible.

Para ella jugar al tejo era arrimarle a la bocha chiquita, para mí era "snipearle el bochín". Para ella era comer ñoquis rellenos de queso, para mí era comer una "granada esquirlas de queso". Cuando ella me pide algo y lo olvido, ríe diciendo que estoy viejo. Yo le digo que no es cierto, mi problema es que necesito "levelear" para subir el "skill" de memoria. Cuando ella me pide ir a pasear a Gessell yo le digo que no tengo adena suficiente para ir de compras a Giran. Recorriendo un paseo de compras, le digo: "Che, vi unas zapatillas amarillo Pac-Man y otras con estampado Space Invaders, ¿habrá en mi talle?"

Con mi hija pasamos por uno de los stands de autos más famoso de Pinamar, el de Audi. No pude evitar señalarle uno y decir: "Ese lo tenemos en el Most Wanted". Estaba claro que necesitaba jugar un fichín verdadero para no "dropear" mi cordura.

Volví ya al borde de la locura. Sentí que mi auto mutaba al del Out Run, a mi mujer le flameaba el pelo y con la musiquita ochentosa pasaba por Dolores (checkpoint!), Lezama (checkpoint!), Chascomús (checkpoint!), Abril (checkpoint!), Peaje autopista La Plata (checkpoint! ¡Vamooo que me juego un fichiiiin!). Casa (Goal; Bonus points 1.000.000, me dan la copa y la tiro a la mierda), tiro los bolsos, me siento, prendo la PC y se corta la luz. La miro a mi mujer y le pregunto: ¿Cuando vuelva la luz me devuelve la ficha? [i]



EL RUISEÑOR

LA LUZ que entraba por la ventana envolvía de azul los contornos de la habitación. Rosalinda dormía, respirando con serenidad. Un segundo después, Rosalinda, convertida en una anciana de ojos relucientes, estaba de pie al lado de la cama, donde antes no había nada, observando a la versión más joven de sí misma. Rosalinda, la anciana, levantó un cuchillo y el brillo de la luna cayó como un beso sobre el rostro de la otra mujer. La chica pareció sentirlo, se agitó levemente.
El cuchillo bajó una docena de veces hasta que las sábanas se oscurecieron y Rosalinda recuperó el aliento. Miró su obra, se miró a sí misma, tan quieta como puede estar un cadáver. Vio sus manos de vieja, ahora húmedas. Y esperó. Lejos, en el amanecer, un pájaro cantaba.

[bit.ly/15rXxQI]

PARA PRESENTAR LA RESPUESTA

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
1. Subject del mail: "El ruiseñor"
2. Respuesta correcta al puzzle: La fecha del asesinato.
3. Tu nombre y apellido verdaderos.
4. Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

1. Dead Space 3 (PS3)
2. Guitarra RockStar inalámbrica compatible con PS2, PS3 y Wii.
3. Resistance 3 Doomsday Edition (PS3) c/rifle.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Sólo aceptaremos tres intentos de respuesta por viajero. ¡El primero que acierte elige cuál premio quiere! El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina y el envío corre por cuenta de los ganadores. In Position! [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

JEFE DE REDACCIÓN
Tomás García

SECRETARIA DE REDACCIÓN
María Gabriela Vich

COLABORAN
Fernando Coun, Esteban Echeverría, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Micaela Giagnoni, Pedro F. Hegoburu, Pedro Hernández, Pablo Huerta, Romina Luna, Pablo Marzocca, María Luján Oulton, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Rodrigo Valdone.

FOTOGRAFÍA
Fernando Brischetto | Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A
2K Games, Compumundo, Escuela Da Vinci, Geekye, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Image Campus, LocalStrike, Lector Global, Level Up, Microsoft Argentina, OVNI Press, Samsung, Softnyx, Sony Argentina, Ubisoft, SCS Software, The Walt Disney Company Latin America, VideoFlims.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
CD Market, Electronic Arts, Irrational Games, Square Enix, Electronic Things, Nintendo Sandbox, Punto. Gaming TV, Extreme-Box, Nut's Studios, Cultura Geek, Martín Sanseverino, Liliana Dabat, Irina Sternik, Nicolás Barba, Walter Costabel, Natalia Cina, Lilia Lemoine & Fernando Brischetto, Enrique de la Mora.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

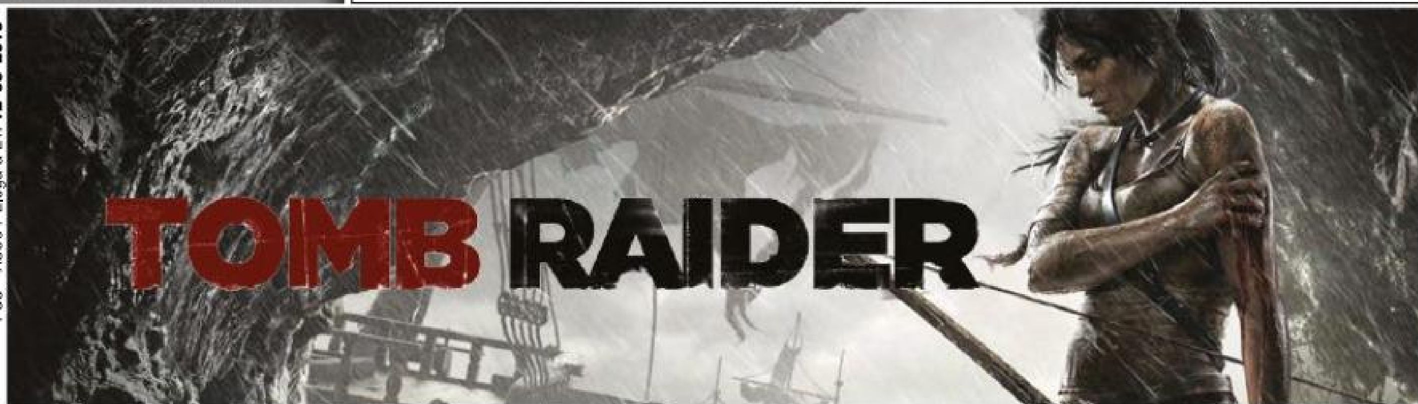
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 12 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MARZO-ABRIL DE 2013

electronicthings

Video Juegos

PS3 - X360 / Llega a ET: **12-03-2013**



PS3 - X360 / Llega a ET: **12-03-2013**

INCLUYE 2 DLC

- Paquete de Goku
- 5 Trajes Exclusivos







PS3 / Llega a ET: **19-03-2013**



Novedad



Reciclá tus Usados!

Comprá y vendé **tecnología**



Envíos a todo el País. 0-800-777-5842 / info@electronicthings.com.ar / www.**electronicthings**.com.ar